ÉTRANGES ÉPOQUES

Trois époques et trois lieux insolites

Lucya Szachnowski, Gary O'Connell, Michael LaBossiere, Justin Tynes



un supplément pour

L'APPEL de CTHULHU®



Étranges Époques

Trois époques et trois lieux insolites



H.P. LOVECRAFT 1890 - 1937

ÉTRANGES ÉPOQUES

par

Lucya Szachnowski et Gary O'Connell
Michael LaBossiere
Justin Tynes

Illustrations intérieures : **Adam Cogan**
Cartes : **Michael LaBossiere et Lillian Butler**

Chef de projet et éditeur : **Janice Sellers**
Consultants élisabéthains : **Hilary Ayer**, **Marshall Clevesy**, **Tim Duncan**, **Tom Willey**
Maquette : **Sam Shirley**
Relecture : **Anne F. Merritt**
Conception de la couverture : **Charlie Krank**

Traduction : **Dominique Perrot**
Rewriting et adaptation : **Jean-Luc Blaise** et **Dominique Balczesak**
Supervision de la version française : **Henri Balczesak**
Réalisation, maquette : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la **S.A.R.L. IN ÉDIT**
Titre original : Strange Aeons

Chaosium Inc. - 1996

Édition française par
Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
I.S.B.N. : 2-7408-0139-4
Édition et Dépôt légal : Mai 1996

Table des Matières







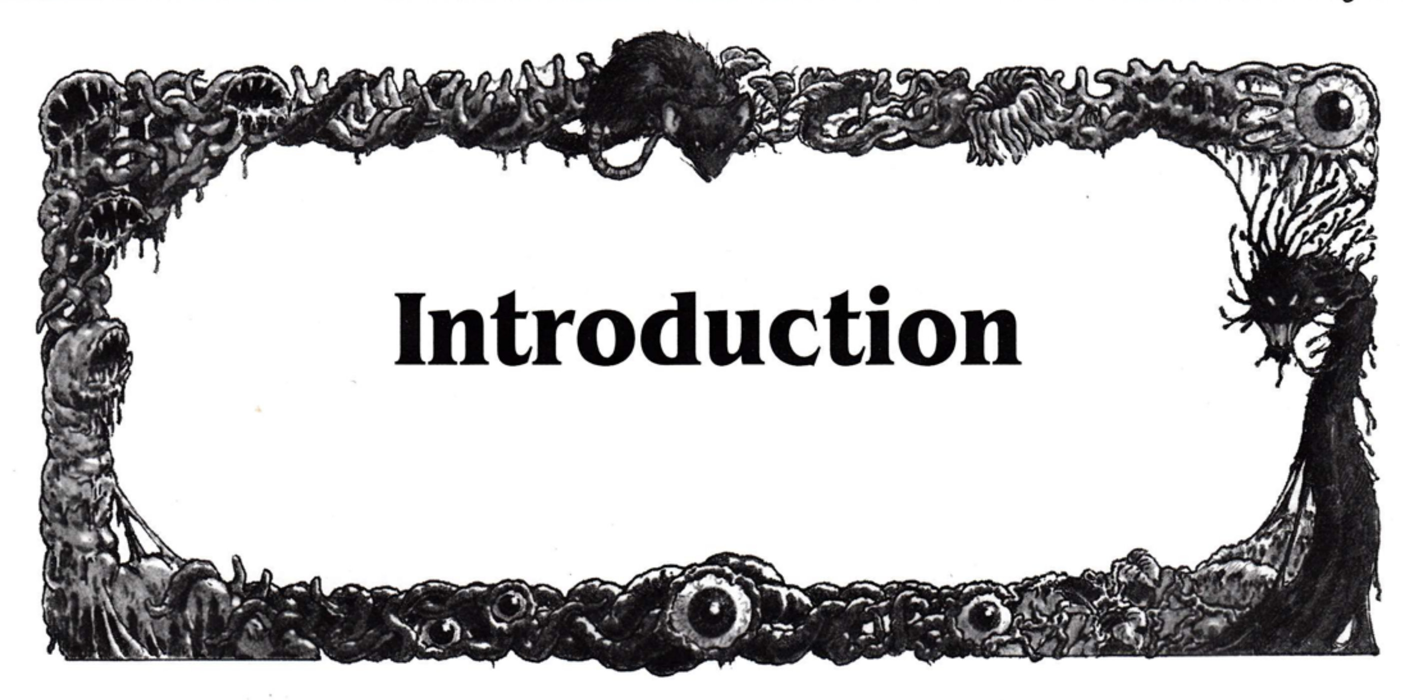
Étranges Époques est un supplément à l'Appel de Cthulhu publié par Jeux Descartes avec l'accord de Chaosium Inc.

L'illustration de couverture, " Dr. Johannes Faust and Mephistopheles ",
est extraite de *The Tragical Historie of D. Faust* de Marlowe (1631), réimprimée dans *Symboles, Signs & Signets*, d'Ernst Lehner, Dover Publications Inc., 1969.

Les cartes de Lune Sanglante sont de Michael LaBossiere. Les cartes du roi de Chiffes et de Loques sont de Lilian Butler, sauf le plan de Londres, extrait de *London on the Thames*, par Blake Ehrlich, 1966.

Adressez vos questions et commentaires (accompagnés d'une enveloppe affranchie à votre adresse) concernant ce livre ainsi que les demandes de catalogue gratuit à :

Jeux Descartes
L'Appel de Cthulhu
1 rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15



Introduction

Comme le jeu de *L'Appel de Cthulhu* repose en partie sur le confort d'un arrière-plan social connu, les aventures se déroulent généralement dans les années 1890, dans les années 20 (la propre époque de H. P. Lovecraft) ou de nos jours. Puisque les personnages joueurs ont quelques difficultés à survivre aux menaces du Mythe sans se retrouver séparés de leurs semblables, on présente la société humaine de ces périodes comme étant plutôt bienveillante et amicale — ou du moins le paraissant. Dans l'ensemble, le nombre de ces époques a été restreint afin de limiter les contradictions historiques et celles de l'environnement qui sont autrement prêtes à jaillir à la moindre occasion.

Pourtant, il est souvent agréable d'expérimenter des changements de rythme. Les trois scénarios présentés ici prennent place dans des lieux et des temps inhabituels : durant l'Inquisition espagnole, logique, redoutable et austère, au temps de la Renaissance, dans un avant-poste lunaire du 21ème siècle et dans l'Angleterre élisabéthaine, parmi quelques dramaturges talentueux.

Tous sont conçus pour être joués de manière indépendante, sans qu'il existe de lien avec des campagnes ou des personnages joueurs existants. Si le Gardien souhaite établir de telles connexions, c'est son droit, mais il n'y a ici aucune explication rationnelle, aucun mécanisme. Chacune des aventures est brièvement résumée ci-dessous.

" Le Jardin des Délices Terrestres " : en 1597, des formes de vie, venues d'un lointain système stellaire, infestent plusieurs habitants d'un idyllique village espagnol dans le cadre d'un plan visant à leur reproduction sur Terre.

" Lune de Sang " : en 2015, les personnages joueurs doivent enquêter sur des événements bizarres survenus dans une base lunaire des Nations Unies, et affronter des adversaires multiples et des complications liées au Mythe.

" Le Roi de Chiffes et de Loques " : en 1603, nous apprenons la véritable genèse de la redoutable pièce *Le Roi en Jaune* et la terrible menace qui pèse sur Londres et la couronne britannique.

Six personnages prédéterminés sont fournis à la fin de chaque scénario. Un tel groupe peut raisonnablement partager une diligence ou une navette lunaire, tout en étant assez important en nombre pour disposer d'un vaste choix de compétences et de relations. La classe sociale, par exemple, aura certainement une grande influence dans les deux aventures qui se déroulent au seizième siècle.

Bien qu'aucun de ces personnages ne soit essentiel, les joueurs devraient prévoir de les faire tous intervenir dès le départ. Cela implique que certains auront parfois à interpréter deux rôles, au moins pendant une période limitée. Les joueuses seront sans doute obligées d'adopter des personnages masculins pour ce qui concerne le seizième siècle — le monde était ainsi alors, et l'un des intérêts de changer d'époque est de le constater.

Les personnages ne sont pas repris d'un chapitre à l'autre, de même qu'ils n'ont pas été particulièrement développés pour être des investigateurs des dangers inconnus (sauf dans le cas de " Lune Sanglante "). Essayez de les imaginer comme des représentants vivants de leur temps, ayant des espérances et des opinions, tout comme nous en avons, mais qui sont brutalement projetés dans la confusion et la consternation à cause des horreurs qu'ils parviennent lentement à comprendre.





Ce scénario, qui se déroule dans l'Espagne de 1597, traite d'une enquête de l'Inquisition sur une naissance miraculeuse. Les PJ sont des prêtres et des laïcs au service de l'Inquisition espagnole. Pour cette aventure, ils seront donc appelés inquisiteurs plutôt qu'investigateurs.

Informations réservées au Gardien

L'hérésie des sorcières

Quatre siècles avant le début de cette aventure, les habitants d'Albergue — un village isolé des Pyrénées — étaient des païens qui s'assuraient de la fertilité de leur vallée grâce à deux rituels (qui n'avaient rien de magique). Chaque printemps, un agneau était sacrifié à la naissance, et l'on brûlait du vin et du grain à l'automne.

Au cours du 12ème siècle, San Miguel de Montaña, à la suite d'une vision reçue d'un ange, se mit à convertir les villageois au christianisme. L'église qui fut édifiée porta son nom et la plupart des gens cessèrent leurs rituels païens. Toutefois, une famille resta convaincue que ces rites antiques étaient indispensables au maintien de la fertilité de la vallée et s'organisa pour les pratiquer secrètement. La tradition fut transmise de génération en génération. Aujourd'hui encore, l'église et la majorité des villageois ignorent tout de cette activité.

Raña Fonseca dirige le groupe actuel, dont les autres membres sont Armand, son mari, et Fernando, son demi-frère. Armand fut initié quand il épousa Raña et il constata rapidement qu'il en appréciait l'excitation et le caractère secret, mais les années passant, l'hérésie commença à ronger sa conscience. Il s'est mis à boire, de plus en plus ces derniers temps, et souffre de cauchemars dans lesquels il croit avoir perdu son âme.

Fernando est un bâtard. C'est le fils de Don Vicarra, un noble de la région, et d'Isabella, la mère de Raña. Celle-ci l'a élevé en le persuadant que le Don aurait dû l'épouser et faire de lui son héritier. Le Don s'est occupé de Fernando depuis la mort d'Isabella et a pris en charge le coût de ses études, mais il n'a pas fait de lui l'héritier du titre car il est un enfant illégitime. À l'époque, cette situation n'a rien d'inhabituelle, mais Fernando n'en est pas moins rempli d'amertume.

La relique des Templiers

Il y a un an, Fernando a découvert un manuscrit latin dans un coffre contenant le butin saisi dans une forteresse abandonnée par les Templiers. Il l'a lu et a constaté que le document contenait un fragment d'un rituel qui, croyait-il, pouvait apporter un grand pouvoir. Le rituel faisait partie d'un sortilège de contact incomplet exigeant un sacrifice humain. Le Don ignorait tout de l'existence du parchemin.

Fernando, qui avait des connaissances occultes limitées, se trompa sur la finalité réelle du sortilège et ne comprit pas qu'il en manquait une partie importante. Poussé par son amertume et sa soif de pouvoir, il convainquit le groupe de l'introduire dans le rituel de printemps.

Armand accepta d'y participer, persuadé qu'il était d'avoir déjà perdu son âme. Il affiche maintenant une témérité nouvelle qui frôle la folie. Raña y était plutôt hostile et refusa de sacrifier quelqu'un du cru, mais après la violente altercation qu'elle eut avec un chaudronnier ambulant — son âne ayant démoli le poulailler — elle accepta l'idée de faire de lui la victime.

Ils tendirent au pauvre homme une embuscade dans un col de montagne après son départ du village, tuèrent son âne et cachèrent la carcasse. Le malheureux fut leur prisonnier jusqu'au rituel. Alors ils lui coupèrent la langue afin de l'empêcher de crier. Son corps fut enchanté selon les directives du sort puis empalé sur une pique taillée dans un arbre enraciné dans un ravin boisé.

Les Insectes de Shaggaï

Cet acte a fait office de signal pour un vaisseau spatial d'exploration shan qui l'a repéré. Les insectes de Shaggaï ont décidé de venir l'étudier et se sont téléportés sur le site du sacrifice, provoquant d'étranges orages électriques sur le nord de l'Espagne. Ils sont sortis de leur vaisseau, ont possédé les sorciers impressionnés et pillé leurs esprits, avides d'informations sur ce monde.

Les Shans constatèrent rapidement qu'un élément mystérieux de l'atmosphère terrestre leur posait quatre problèmes. La lumière solaire leur était fatale, leur capacité de vol inhibée, leurs communications interplanétaires bloquées et, le pire de tout, ils ne pouvaient plus se téléporter pour quitter la planète.

Le plan

Les insectes comprirent qu'ils devaient se préparer à un séjour prolongé sur Terre. Ils n'étaient pas nombreux et, malgré leur technologie infiniment supérieure, ils risquaient d'être vaincus par le seul nombre des autochtones. Ils établirent un plan qui leur permettait à la fois d'assurer leur position et de se reproduire.

Le catholicisme espagnol et sa fascination pour la douleur, la souffrance et la mort correspondaient à leurs goûts innés. Bien qu'incertains du pouvoir de l'Église, ils étaient sûrs de

parvenir à dominer les personnages clé de la hiérarchie s'ils arrivaient à les approcher. Convaincre les gens de la région qu'un miracle s'était produit, et ils devraient pouvoir faire venir ces dignitaires.

Le mode de reproduction shan nécessite la présence d'une " mère porteuse ", aussi les insectes décidèrent-ils de se servir d'une jeune vierge innocente afin d'exploiter la dogme de l'Immaculée Conception. Maria, une dévote niaise, fut choisie comme hôte. Ils la fécondèrent et lui implantèrent le souvenir d'un ange qui s'était présenté à elle pour lui annoncer la venue de l'enfant.

La réaction du village

Maria décrivit la vision qu'elle avait eue à tout le village, provoquant des réactions d'outrage et de scepticisme, mais la sage-femme l'examina et confirma qu'elle était toujours vierge. Le prêtre local décida d'attendre pour voir ce qui allait se passer ; les villageois suivirent son avis. L'activité religieuse s'amplifia.

Quelques semaines plus tard, il devint évident que Maria portait un enfant. Le prêtre envoya une lettre à l'évêque de Saragosse, l'informant de ce qui était arrivé. Le courrier fut transmis à l'Inquisiteur Général. Au moment où l'Inquisition se présente au village, tout le monde — au moins apparemment — croit l'histoire de Maria.

Mais il y a quelque chose d'anormal. L'influence des cruels Shans s'insinue dans la bourgade (au début du scénario, quinze personnes sont sous leur contrôle : les trois sorciers, Maria, Conchita et dix autres villageois). La nuit, l'atmosphère d'Albergue prend une tournure plus sinistre d'ivrognerie et de débauches secrètes, et ceux qui sont découverts sont punis avec une cruauté inhabituelle — Rico, un homme adultère, est fouetté quasiment à mort devant une foule enthousiaste.

Informations destinées aux inquisiteurs

Les inquisiteurs ont été convoqués à l'Escurial en vue d'un entretien avec l'Inquisiteur Général, sans avoir la moindre indication sur le sujet de cette réunion. L'Escurial, un bâtiment

L'Inquisition espagnole

L'Inquisition espagnole était placée directement sous l'autorité du roi. En 1492, un édit avait été promulgué, exigeant que les Juifs se convertissent au Catholicisme ou quittent le pays ; une règle similaire concernant les Maures fut ensuite établie. L'Inquisition fut constituée pour garantir que ces " Conversos " ne retombent pas dans les pratiques juives ou musulmanes.

C'était aussi l'occasion de traiter d'autres hérésies. Le Protestantisme fut virtuellement éradiqué par une série d'autodafés. De nombreuses personnes furent accusées d'Illuminisme, une doctrine selon laquelle il n'est pas nécessaire d'aller à l'église, les hommes pouvant acquérir une expérience personnelle de Dieu par des actes de foi privés. Les prêtres, les moines et les universitaires étaient surveillés de très près pour s'assurer qu'ils ne soutenaient pas de croyances non catholiques.

Il existait aussi un index des livres interdits. Certains textes étaient totalement bannis, d'autres n'avaient besoin que d'être expurgés de quelques lignes pour être autorisés à circuler en Espagne. Tous les ouvrages devaient porter un cachet indiquant qu'ils avaient été approuvés. Les livres proscrits étaient généralement brûlés quand on les découvrait et les possesseurs condamnés à une amende.

L'Espagne n'a pas connu les mêmes chasses aux sorcières que celles qui se sont produites dans d'autres pays. L'Inquisition avait compris que ces personnes étaient simplement victimes d'illusions ou démentes et qu'elles avaient besoin d'être guidées, même si certaines ont effectivement péri du fait de cette accusation. La sorcellerie était aussi parfois jugée par des tribunaux séculiers, en particulier lorsqu'un crime, tel que le meurtre, y était lié.

L'inquisition employait aussi bien des prêtres que de nombreux laïcs. Ces derniers, connus sous le nom de " familiers ", comprenaient des informateurs, des policiers et des tortionnaires. Aucun employé de l'Inquisition ne pouvait être saisi par un tribunal civil. Les criminels cherchaient fréquemment à obtenir de tels postes afin de se protéger contre les condamnations.

L'Inquisition possédait des bases permanentes dans la plupart des grandes villes et visitait de manière irrégulière les zones plus modestes et plus éloignées. Elle annonçait son arrivée en lisant un Édit de Foi dans l'église, demandant aux gens de venir spontanément confesser leurs hérésies ou dénoncer celles des autres. Nombreux furent ceux qui en profitèrent pour se débarrasser de leurs ennemis ou d'une épouse indésirable.

Les pouvoirs de l'Inquisition espagnole

Les inquisiteurs étaient autorisés à arrêter et questionner quiconque était soupçonné d'hérésie ou dénoncé. Ils n'annonçaient généralement pas au prisonnier de quoi il était accusé ou qui étaient ses accusateurs. On lui demandait s'il avait quoi que ce soit à confesser et l'on comparait son histoire à l'accusation.

Péché et hérésie

L'Inquisition n'avait de pouvoir que sur les chrétiens baptisés. Tout chrétien qui exprimait des croyances opposées à la doctrine catholique était qualifié d'hérétique. Le péché — la simple transgression de la loi de l'Église — n'était pas une hérésie. Par exemple, commettre l'adultère était un péché ; croire que ce n'était pas un péché, c'était de l'hérésie.

Question

La torture était pratique courante durant les interrogatoires, aussi bien inquisitoriaux que séculiers. L'Inquisition s'en servait exclusivement pour obtenir des informations, pas pour punir ou pour exécuter. On prenait grand soin que les suspects ne meurent pas durant le supplice. Il y avait trois grands types de torture :

- *Garrucha* — La victime était suspendue à des poulies par les poignets, des poids lourds accrochés aux pieds.
- *Toca* — La torture par l'eau : on obligeait la victime à avaler de grandes quantités d'eau. Une toile était enfoncée dans la gorge pour conduire le liquide versé.
- *Potra* — La victime était ligotée sur un chevalet avec des cordes que l'on tendait ensuite jusqu'à ce qu'elles mordent dans la chair.

Châtiments

Il n'y avait pas de procès formel, simplement une série d'interrogatoires menés par les inquisiteurs en présence d'un notaire. Il était fréquent qu'un inquisiteur représente l'accusation et qu'un autre assure la défense. Les inquisiteurs, accompagnés d'un expert judiciaire, votaient ensuite pour déterminer le verdict. Si l'accusé était déclaré coupable, les condamnations qui pouvaient lui être appliquées étaient très variées. Dans les cas d'hérésie mineure, en particulier si l'hérétique manifestait son repentir, il devait faire acte de pénitence et porter des robes particulières qui montraient son statut. Il pouvait y avoir des amendes et des confiscations des biens et de la terre — c'était, d'ailleurs, la principale source de revenus de l'Inquisition.

En dernier recours, les hérétiques pouvaient être condamnés au bûcher durant les autodafés. C'étaient des événements publics qui se déroulaient sur la place principale de la ville. Cette pratique était particulièrement courante durant le début du 16ème siècle.

massif, sinistre et menaçant, a été construit par le roi Philippe II pour en faire un palais royal et un monastère. Le centre du palais rectangulaire est occupé par une église à dôme d'où émanent des chants collectifs qui se font entendre de façon étouffée dans tout le palais. Le roi occupe les appartements de l'aile sud, les moines sont dans l'aile nord.

Un entretien

Les inquisiteurs patientent dans une antichambre austère, dans la chaleur étouffante du plein été. La salle lambrissée n'est meublée que de plusieurs bancs de bois sur lesquels sont assis deux autres visiteurs. Le premier est un noble effrayé, le duc de Moncada. Comme le groupe, il n'a aucune idée de la raison de sa convocation ou de ce qu'il a pu faire. Il est le premier à être introduit dans le bureau de l'Inquisiteur Général, peu après l'arrivée des PJ. Il n'a aucun lien avec l'intrigue et n'est là que pour impressionner les joueurs et montrer la puissance de l'Église catholique. Le deuxième individu, un étranger portant des habits de voyage foncés, est assis dans un coin obscur. Il n'entame aucune conversation jusqu'à ce qu'il soit seul avec les PJ, bien qu'il les observe de manière neutre. Son nom est Melmoth.

Peu après l'entrée de de Moncada dans le bureau, Melmoth se penche en avant et demande à brûle-pourpoint : " Dites-moi, un homme a-t-il jamais sacrifié son âme pour une cause juste ? " Il affiche une grande confiance et le ton qu'il emploie révèle qu'il cherche à les tester. Quiconque connaît la Théologie reconnaît une question piège. Il hoche la tête d'un air entendu à leurs réponses mais ne fait guère de commentaires. Interrogé sur lui-même, il indique son nom, qu'il est un voyageur et qu'il est ici pour les voir.

Un autre entretien

La porte de l'Inquisiteur Général se rouvre rapidement. Deux gardes traînent un duc de Moncada enchaîné, qui hurle son innocence. Pendant que les trois hommes traversent la pièce, Melmoth se lève et les suit, tout en gardant un œil sur le groupe de PJ. Il murmure dans sa barbe (jet d'Écouter) " La prochaine fois que nous nous rencontrerons, ce sera dans une cellule de prison... ".

Quelques instants plus tard, l'Inquisiteur Général appelle les PJ dans son bureau. Il leur annonce que l'affaire dont il doit les entretenir est d'une telle importance que le roi Philippe II souhaite qu'elle soit abordée en sa présence. Il les conduit vers les appartements privés du roi, à l'extérieur desquels ils attendent un moment, le temps qu'un serviteur vérifie leur identité avant de les annoncer.

Melmoth

Melmoth, qui a conclu un pacte avec Nyarlathotep, parcourt maintenant la Terre pour l'éternité. Il a appris que la vie est une malédiction n'apportant que chagrin et douleur. Il n'aspire plus qu'à la délivrance de la mort qui lui est refusée. Sa condition ne peut prendre fin que s'il trouve quelqu'un prêt à abandonner son âme et à prendre sa place. Selon les termes de la malédiction, il est en mesure d'accorder n'importe quel souhait en échange de l'âme de cette personne. Jusque-là, bien qu'il puisse encaisser des blessures mortelles et en ressentir la douleur, il ressuscite toujours. Il ne mentionnera aux inquisiteurs la malédiction ou le pacte que plus tard dans le scénario, lorsqu'il les verra dans un tel désespoir qu'ils pourraient bien accepter sa proposition.

C'est le plus fort de l'été, des mouches bourdonnent dans la chaleur de la pièce. Le roi Philippe II est étendu sur un lit, la maladie hideuse qui le ronge va bientôt l'emporter. Ses jambes sont couvertes de plaies béantes dans lesquelles des vers se tortillent. Un jet de Médecine ne fait que confirmer le stade terminal de l'affection. La pièce compte pour seuls ornements un crâne couronné posé sur la table de chevet et un triptyque de Jérôme Bosch, " Le chariot de foin ", accroché au mur. Dans la paroi près de la tête du lit, un petit trou permet de regarder dans l'église où la messe est chantée sans interruption.



L'Espagne de 1597

En 1597, l'Espagne représente une puissance mondiale grâce à un empire qui englobe le Portugal, l'Italie, la Flandre, l'Inde et l'Amérique. Des richesses incalculables se déversaient dans la péninsule et la noblesse bénéficiait d'un style de vie que tous lui enviaient ; pourtant, cela ne suffisait pas à couvrir le coût des entreprises militaires. Sous le règne de Philippe II (1556-1598), le pays fut par trois fois déclaré en banqueroute. On leva des taxes pour tenter de combler le trou, mais la noblesse en étant exemptée, toute la charge incombait aux pauvres.

Le roi Philippe II était profondément religieux — sérieux, dépressif et reclus. Il dirigeait son empire depuis une petite salle de l'Escurial, un austère palais/monastère qu'il avait fait construire en dehors de Madrid. Il mourut en 1598 d'une douloureuse maladie qui provoquait la décomposition de son corps. Vers la fin, même ses serviteurs trouvaient l'odeur insupportable.

Le roi déclare que deux mois plus tôt, le père Xavier, le prêtre du lointain village pyrénéen d'Albergue, a envoyé une lettre dans laquelle il indiquait qu'une jeune fille de sa paroisse clamait avoir reçu la visite d'un ange qui lui avait annoncé qu'elle allait avoir un enfant. La lettre ne révélait pas son identité mais confirmait qu'elle était bien enceinte. Si ces faits sont avérés, c'est véritablement un miracle — peut-être même le second avènement. Philippe II se sait mourant ; il aimerait beaucoup voir le Christ revenir avant sa fin. S'il est possible de confirmer l'histoire de cette fille, il presse les inquisiteurs de la ramener à l'Escurial. Toutefois, dans le cas contraire, il s'agit d'une hérésie qu'il faut combattre. Comme l'affaire restera secrète jusqu'à ce que la vérité soit connue, ils doivent jurer sur la Sainte Bible qu'ils n'en parleront à personne, en dehors d'Albergue, tant que leur rapport ne sera pas prêt.

Une fois qu'ils ont prêté serment, le roi sourit et se rallonge en regardant le triptyque. Il indique que c'est son tableau préféré et qu'il lui fait souvent se demander si le monde s'achèvera de manière glorieuse ou dans l'horreur. Enfin, après leur avoir souhaité la bénédiction divine et un bon voyage, il les renvoie.

À l'extérieur, l'Inquisiteur Général déclare que l'Inquisition

" Si vous connaissez quelqu'un qui se prête à des rituels n'appartenant pas à l'Église Catholique, qui mange de la viande durant le Carême et autres Jours Saints où elle est interdite, qui n'assiste pas à la messe le dimanche ou professe des croyances autres que celles enseignées par la Sainte Église Catholique, vous devez venir les dénoncer. "

L'Édit doit être lu dans l'église. L'inquisiteur soulève alors un crucifix devant les fidèles et leur demande de lever la main droite et de prêter solennellement serment de soutenir l'Inquisition et ses ministres. L'Édit doit ensuite être cloué à la porte de l'édifice afin que tous puissent le voir.

Aide de jeu n°1 — Édit de Foi

ne s'étant jamais rendue à Albergue, les PJ devront traiter leur enquête comme une visite normale visant à démasquer l'hérésie. Ils doivent d'abord contacter le père Xavier et lire l'Édit de Foi (voir Aide de jeu n°1) dans l'église à la première occasion. Il leur rappelle aussi que l'Inquisition tire principalement ses ressources de la confiscation des biens et des terres des hérétiques condamnés et insiste pour qu'ils s'intéressent aux riches transgresseurs.

Il les présente à Lopez, un tortionnaire au service de l'Inquisition, qui les accompagnera à Albergue où ils auront peut-être besoin de ses services.

S'ils posent des questions sur le duc de Moncada, leur interlocuteur leur répond que cela ne les concerne pas et leur demande pourquoi ils s'y intéressent. L'Inquisiteur Général ignore tout de Melmoth, de même que quiconque à l'Escurial. On dirait presque qu'il n'a jamais été là.

Préparatifs

Après quelques recherches (Bibliothèque, etc.), les inquisiteurs obtiennent les directions générales permettant de rejoindre Albergue ou, avec un peu plus d'efforts, une carte indiquant sa situation dans les Pyrénées aragonaises ; la ville la plus proche est Jaca. Ils apprennent aisément que la région est réputée pour l'excellente production des vignobles de Mendoza et que la plupart des vallées sont isolées et souvent com-



Le voyage

Le voyage jusqu'à Albergue, qui dure une semaine, se passe sans incident. La route suit la rivière Henares jusqu'à Alcala de Henares, puis se dirige vers la grande ville suivante, Saragosse, à 240 kilomètres. La température est élevée, l'atmosphère poussiéreuse, et les inquisiteurs traversent des villages et passent à côté de châteaux et de nombreuses fermes abandonnées. Parfois, ils rencontrent d'autres voyageurs : condamnés emmenés aux galères, moines, mendiants, pèlerins et riches nobles accompagnés de leur suite. Toutes les voies qui traversent les Pyrénées passent par Jaca, une ville de marché située à une cinquantaine de kilomètres de la frontière française. De là, d'étroits chemins sinueux s'élèvent dans la montagne, traversant pendant deux jours des passes rocheuses et des vallées verdoyantes.

Dans un haut col à quelques kilomètres d'Albergue, les voyageurs tombent sur la carcasse mal dissimulée de l'âne de l'homme assassiné, partiellement enfouie sous un récent éboulis de pierres. Avec un jet réussi de Trouver Objet Caché, ils remarquent à proximité une sacoche contenant des marmites, des casseroles, des couteaux et une couverture. Les sorciers avaient caché la dépouille très haut dans la montagne, là où la neige ne fond qu'en été. Elle est maintenant pleine de mouches qui s'envolent dès qu'on les dérange (perte de 0/1 point de SAN).

L'arrivée dans la vallée

Après avoir franchi un virage, les inquisiteurs découvrent une vallée verdoyante. Une demeure domine les vignes qui couvrent les pentes septentrionales. Un petit château se dresse en vis-à-vis, au sud, tandis que la forêt, qu'un torrent parcourt sur toute la longueur, masque l'extrémité opposé du val. Niché entre les pentes, le village d'Albergue se compose d'une église, de plusieurs petites maisons et d'une place centrale dotée d'un puits.

Sauf décision contraire, le groupe atteint Albergue le lundi après-midi, à l'heure de la sieste. Tout paraît tranquille ; seul un chien galeux se déplace pour les accueillir. En approchant, les arrivants remarquent toutefois une femme en train de pleurer. Elle est assise sur la margelle du puits au milieu de la place. À côté d'elle est posé un seau vide que, dans son chagrin, elle a oublié de remplir. Un jet réussi de Trouver Objet Caché révèle qu'elle est enceinte de quelques mois.

Marcella, une jeune paysanne locale, pleure parce son amant, Carlos Mendoza, a refusé de l'épouser et renie l'enfant à naître. Gênée d'être vue en larmes par des étrangers, elle s'enfuit en oubliant son seau. Si les voyageurs veulent la questionner, ils n'ont aucun mal à la rattraper, mais elle ne prononce rien d'autre que son nom. S'ils lui se montrent compréhensifs, elle ose peut-être leur révéler le pourquoi de son chagrin.

À l'église

Un simple bâtiment constitue l'église locale — rien qu'une chapelle, pas de crypte, de cave ou de tour. À l'intérieur, on trouve des bancs de bois, des fresques représentant des scènes bibliques et derrière l'autel une grosse croix de bois ordinaire accrochée au mur. Des pierres encastrées dans le sol portent les noms de générations de Vicarra décédés. La pierre de don Dominguez Vicarra, datée de 1320, est gravée de l'emblème des Chevaliers de Saint Jean.

Le père Xavier prie devant l'autel, demandant au seigneur de le guider. C'est un homme bienveillant sans ambition, qui évite autant que possible de prendre des décisions ; il se trouble facilement quand on le presse de questions. Il accueille les voyageurs, bien que surpris de voir arriver l'Inquisition espagnole, et les invite à célébrer la messe du soir, après quoi ils pourront lire leur édit.

Ce que sait le père Xavier

Le prêtre déclare que la fille qui a eu la vision s'appelle Maria Sanchez et que tous les membres de sa famille sont de bons catholiques. Au début, il ne croyait pas à cette histoire, mais une nuit, un mois après l'incident, il a vu un halo autour de la tête de la jeune fille. (Le phénomène était en réalité provoqué par un communicateur shan.) Jugeant alors que la situation dépassait son humble sagesse, il a contacté ses supérieurs.

Au sujet de sa paroisse, il sait qui vit où et qui fait quoi (voir Connaissances Générales) mais il ignore tout des rites hérétiques ou païens et des sorcelleries qui pourraient s'y dérouler. Il s'inquiète de l'influence que peut avoir une bande de bohémiens qui s'est installée dans les collines ; il est persuadé que des villageois vont les retrouver la nuit pour se livrer à de coupables activités. Il a récemment entendu plusieurs confessions choquantes qu'il ne peut, bien sûr, dévoiler.

La réussite d'un jet de Droit révèle qu'une loi a été promulguée pour empêcher les gitans de se déplacer, parce qu'ils étaient soupçonnés d'abriter des hérétiques. Celle d'un jet de Connaissance rappelle que cette loi s'est avérée inapplicable.

Le père Xavier suggère aux inquisiteurs de contacter Don Vicarra, le noble local, pour organiser leur séjour. Le château du Don est la seule demeure assez grande pour les héberger tous. S'ils cherchent à se loger ailleurs, ils constatent que même la ferme des Mendoza est trop petite pour les accueillir, et que les villageois vivent dans des maisons exiguës, composées d'une ou deux pièces.



Rejoindre le château

La route menant au château passe à côté de champs où peinent des paysans. Quand les inquisiteurs s'approchent, ils aperçoivent Fernando, assis à l'ombre d'un arbre, occupé à lire. Celui-ci les salue, se présente comme étant le fils de Don Vicarra et leur demande ce que sa famille peut faire pour eux. Son attitude est hautaine et reflète un certain ennui ; il semble accueillir volontiers tout ce qui vient rompre la monotonie de la vie du village.

Sa lecture est un roman pastoral de Cervantès, *Galatée*, qu'il juge très mauvais. Il mentionne qu'il est récemment revenu de l'université de Huesca et qu'il aimerait beaucoup retrouver la vie citadine, mais qu'il n'a aucune fortune personnelle.

Il appelle Pepe pour qu'il s'occupe des chevaux des voyageurs. Le garçon d'écurie surgit de derrière le bâtiment et salue les arrivants. Pendant qu'il emmène les montures, ces derniers remarquent une grande cicatrice à l'arrière de son crâne. La réussite d'un jet de Médecine permet de reconnaître le résultat d'une trépanation, une pratique médicale particulièrement répugnante qui consiste à ouvrir le crâne du patient afin d'en chasser les humeurs malignes.

Fernando accompagne les inquisiteurs auprès de Don Vicarra, qui se tient dans son bureau. Devant la porte, la réussite d'un jet d'Écouter leur permet de l'entendre réprimander Juan — son serviteur — pour avoir oublié de polir un bouclier accroché au mur. Fernando, sans en tenir compte, ouvre vivement le battant et annonce les visiteurs, faisant sursauter le Don. Il les quitte sur un sourire, les laissant seuls avec son père. Il reste toutefois près de la porte pour écouter.

La présence des inquisiteurs rend visiblement le Don nerveux ; il ne se tranquillise que lorsqu'il apprend qu'ils ne sont pas venus l'arrêter. Il les invite à séjourner dans son château et ordonne à Juan de leur préparer des chambres. Il leur demande aussi de dîner avec lui après la messe, en compagnie de Mendoza et du père Xavier.

Le Don ne mentionne surtout pas son coupable secret : l'illégitimité de son fils, mais il admet qu'il songe à léguer ses terres à un ordre religieux — il n'a pas encore choisi lequel. Fernando a tout entendu et décide de l'en empêcher. Il s'arrange pour que, dès la nuit suivante, les Shans détruisent l'esprit de son père par d'horribles cauchemars.

La messe est dans deux heures et les inquisiteurs veulent sans doute défaire leurs bagages et visiter le château. La tour fortifiée sert de logement aux domestiques depuis que la paix règne dans la région. Le Don ne prend même plus la peine de fermer ses portes.

Si les inquisiteurs désirent voir Maria, tout le monde peut leur dire qu'elle s'occupe de ses chèvres dans la montagne. Ils auront de la chance s'ils parviennent à la trouver avant la messe (jet de Chance et 1D2 heures de recherche).

Le château

Bureau du Don : Le Don conserve ses papiers personnels dans un grand bureau en bois, mais aucun ne traite d'un sujet hérétique ou illégitime. La pièce contient également un fauteuil confortable et un antique bouclier accroché au mur.

Bibliothèque : Cette pièce abrite une modeste collection de romans de chevalerie, mais pas grand-chose d'autre.

Salle à manger : Elle compte pour tout mobilier une grande table et de nombreuses chaises.

Salle des trophées : Cette pièce renferme des animaux empaillés, des armures et de vieilles armes, dont une superbe épée mauresque. Un coffre fermé à clé est orné d'une fleur de lys ; Don Dominguez l'a rapporté après le siège de la forteresse des Templiers de Miravet. Le fragment de document en latin découvert par Fernando y était enfermé et on y trouve encore un brasero et une dague en argent qui, d'après un jet d'Occultisme, pouvaient servir à la magie. Ils sont poussiéreux et n'ont visiblement pas servi depuis longtemps.

Donjon : Il est sombre et défraîchi, avec ses trois cellules abandonnées. La clé de ces dernières est suspendue à un crochet mural.

Autres pièces : Le bâtiment compte dix chambres, un hall, des cuisines, les quartiers des domestiques et une salle de garde près de la porte principale qui ne sert qu'à ranger du matériel de chasse. L'arrière comporte une cour et une écurie.

Connaissances générales

Le Gardien doit garder à l'esprit que les paysans du 16ème siècle ne se servaient pas de calendriers ou d'horloges pour déterminer l'heure ou le jour. Ils faisaient références aux choses en termes de saisons, de fêtes saintes ou d'événements spéciaux (après que Maria eut été visitée, avant le violent orage, etc.) Durant une journée ordinaire, tout se situe par rapport à l'aube, la sieste, le crépuscule, etc. Seul le père Xavier fait exception, car il tient le calendrier liturgique.

Tout le monde sait où vit chacun des autres villageois et où les gitans ont installé leur camp. La seule ferme indépendante de la vallée appartient aux Mendoza. Les autres paysans vivent sur la terre du Don et lui paient un fermage.

Peu d'étrangers viennent dans la vallée en dehors des gitans qui arrivent généralement au printemps et repartent à la fin de l'été. Ils sont source de nouvelles, de commerce et de distraction. Le seul autre visiteur à s'être présenté cette année était un marchand ambulant, apparu peu après l'ouverture du col au printemps. Il séjourna pendant une semaine et vendit quelques marmites et casseroles. Son âne a démoli le poulailler des Fonseca et il s'en est allé assez vite pour éviter de se faire rosser.

Leandra est plutôt populaire dans la bourgade. Elle donne des conseils, agit comme sage-femme et connaît maints remèdes à base d'herbes.

La plupart des gens savent que Marcella porte l'enfant de Carlos et que celui-ci ne l'épousera pas.

Seuls les sorciers connaissent toute l'étendue de leur propre hérésie. Leandra, la sage-femme, est au courant de leurs pratiques rituelles ancestrales, mais elle ne les dénoncera pas à moins d'y être obligée. C'est la seule du village à savoir quelque chose sur le sujet. Elle ignore cependant tout du sortilège et du meurtre.

Ce que les villageois pensent de Maria

Les villageois ont compris que l'apparition des inquisiteurs n'est pas due au hasard et cela accroît leur ferveur religieuse. Presque tous sont convaincus que Maria a vu un ange. Ils savent qu'elle est très religieuse et qu'elle ne manque jamais la messe. Tout le monde sait que ses parents et le père Xavier ont vu un halo autour de sa tête.

La messe

Le service commence avant le crépuscule. Juste avant la messe, Conchita demande d'un ton anodin si le Dominicain peut recueillir sa confession le lendemain. S'il suggère de le faire dans la soirée, elle déclare qu'elle est trop occupée avec les invités du Don. Une fois la nuit tombée, les Shans veillent à ce qu'elle se tienne tranquille.

L'annonce de la présence des inquisiteurs s'est répandue, aussi tout le village et quelques bohémiens assistent au service. Maria arrive peu de temps avant le début. La congrégation fait silence et lui ouvre le passage pour qu'elle puisse s'asseoir au premier rang.

Quelle est votre hérésie ?

La liste qui suit indique qui accuse qui et de quelle hérésie en réponse à l'Édit de Foi. Ces dénonciateurs peuvent contacter les inquisiteurs (prêtres ou laïcs) à n'importe quel moment.

Marcella accuse Carlos Mendoza, principalement pour se venger d'avoir été repoussée. Elle déclare que :

- *Il lui a dit que la fornication n'est pas un péché* (vrai).
- *Il a renié sa promesse de l'épouser* (vrai, mais c'est un péché, non une hérésie).
- *Il l'a ensorcelée pour qu'elle tombe amoureuse de lui* (complètement faux).

Anselmo Mendoza accuse Rico pour faire impression aux inquisiteurs. Il déclare que Rico :

- *Ne va pas régulièrement à la messe* (vrai, Rico est souvent trop soûl ou a trop la gueule de bois pour s'y rendre).
- *Boit beaucoup* (l'ivrognerie n'est pas une hérésie).
- *Est sans doute un hérétique* (faux).

Teresa Mendoza accuse les gitans pour protéger son fils. Elle fait remarquer que :

- *Ce sont des gitans* (ce ne sont pas des hérétiques, juste des victimes appropriées).
- *Ils débauchent son fils Carlos* (Carlos n'a pas besoin de leur aide pour sombrer dans la débauche).

Raña accuse Leandra pour éviter qu'elle ne le fasse la première. Elle déclare que Leandra :

- *A provoqué des fausses couches.*
- *Prononce des charmes sur les nouveau-nés.*
- *Prépare des filtres d'amour* (tout est faux, mais certains éléments peuvent suggérer le contraire).

Ce sont sans doute les inquisiteurs qui vont officier puis lire leur édit, faisant jurer à l'assistance de les aider. La cérémonie dure une heure et se termine à la nuit tombée. Tout le monde s'en va alors, sauf le père Xavier et Maria qui s'agenouille devant la croix pour prier.

Le souper

Fernando, le père Xavier, le couple Mendoza et leur fils Carlos assistent au repas offert par le Don. La nourriture est excellente et les Mendoza ont apporté un superbe vin. Pendant le dîner, le père Xavier relate l'histoire de la conversion du village au christianisme par San Miguel de Montaña, il y a plusieurs siècles. Dans deux jours, ce sera la célébration de la San Miguel ; ses reliques seront transportées dans tout le village au cours d'une procession qui sera suivie d'une course de taureau. Tout le monde espère que les inquisiteurs seront encore là pour y prendre part.

Plus tard, Don Vicarra raconte de manière fastidieuse comment son ancêtre Don Dominguez combattit dans la Reconquista et prit part au siège de la forteresse des Templiers de Miravet en 1308. Il affirme que Dominguez a rapporté beaucoup de choses de ses campagnes, la plupart étant maintenant dans la salle des trophées. Carlos s'ennuie tellement qu'il se soûle et qu'il fait des avances à Conchita pendant qu'elle sert le dessert ; la désapprobation de ses parents entraîne une fin rapide du repas.

Première nuit

Avant que les inquisiteurs se retirent, Juan leur suggère de laisser leurs bottes à l'extérieur de leurs chambres s'ils souhaitent qu'elles soient nettoyées.

Après le souper, Carlos se rend au campement gitan. Si les inquisiteurs le suivent, ils voient des villageois qui boivent, jouent, dansent et courent le jupon. Ils peuvent mettre un terme à ces festivités sans difficulté, mais beaucoup de participants leur en tiendront rigueur.

Mauvais rêves

Cette nuit, les Shans se livrent à leurs premières incursions dans l'esprit des nouveaux venus. Les inquisiteurs vivent des



Vous entendez qu'on frappe à la porte. C'est Conchita. Elle demande à vous parler immédiatement, disant qu'elle doit se confesser. Alors que vous vous agenouillez ensemble, elle semble vous hypnotiser et vous sentez votre volonté vous échapper. Elle vous prend la main et vous emmène dans les écuries. Là, elle dévoile brusquement une apparence démoniaque et tente de vous violenter, vous saisissant avec une force inhumaine tandis que vous vous débattez pour vous libérer. Vous luttez mais vous vous apercevez que vous ne parvenez pas à la quitter des yeux ni à vous enfuir. Vous vous agrippez au mur et vos mains tâtonnantes se posent sur le manche d'une fourche. Vous vous en emparez et vous vous précipitez sur votre adversaire que vous empalez. Un liquide noir s'écoule des plaies et la femme s'écroule, prise de convulsions qui n'ont rien de naturel. Hébété et affaibli, vous vous effondrez et perdez connaissance.

Aide de jeu n°2 — le rêve de Vidal

Vous rêvez que vous vous tenez devant la partie gauche du triptyque de Jérôme Bosch de la chambre du roi. Tandis que vous examinez l'œuvre troublante, la partie supérieure, où les anges rebelles sont chassés du paradis, s'anime. La représentation de Dieu se met à vous parler, vous ordonnant de vous agenouiller devant Lui afin que vous puissiez recevoir son esprit divin. Vous obéissez et les anges-insectes s'envolent du tableau pour tomber dans votre bouche. Vous étouffez et vous vous évanouissez.

Aide de jeu n° 3 — Le rêve d'Alonzo

Vous avez passé une nuit épuisante peuplée de rêves dérangeants, pleins de bruissements, dont vous n'arrivez pas vraiment à vous souvenir.

Aide de jeu n°4 — De mauvais rêves

souvenirs implantés et croient peut-être rêver. Remettez l'Aide de Jeu n°2 à Vidal Peron, la n°3 à Alonzo de Camariñas et la n°4 aux autres membres de l'équipe.

Les Shans ont décidé d'éliminer Conchita durant la nuit parce qu'ils estiment que son sentiment de culpabilité a atteint le stade où elle risque de décider de les dénoncer. Ils font en sorte que Fernando la tue, mais pour détourner l'attention, ils implantent ses souvenirs du meurtre, en les modifiant légèrement, dans l'esprit du Dominicain pendant que celui-ci dort. La créature qui contrôlait Conchita s'occupe désormais de Lopez le tortionnaire dont elle prend lentement possession ; au moment où le village se révolte, elle le domine complètement.

Deuxième jour

Les inquisiteurs sont réveillés le lendemain matin par les cris de Pepe qui hurle “ Conchita ! Dans l'écurie ! Elle est morte ! ” Vidal devrait connaître quelques inquiétudes, mais deux indices montrent qu'il n'est pas le meurtrier. D'abord, ses bottes ne sont pas couvertes de la boue de l'écurie — si Juan les a nettoyées, elles sont impeccables et posées devant la porte de la chambre. Ensuite, il se cogne la tête au chambranle de la porte en pénétrant dans l'écurie. Il est très grand (1,83 m) mais dans ses souvenirs (artificiels) il avait l'impression d'être plus petit. Conchita est néanmoins dans la position dont il se rappelle, une fourche plantée dans le corps.

En se rendant auprès de Don Vicarra, les inquisiteurs rencontrent Juan, qui a perdu toute couleur, devant sa chambre. Il les avertit que son maître n'est pas dans son état normal. Ceux qui pénètrent dans la pièce le découvrent en chemise de nuit, brandissant une rapière. Les Shans l'ont rendu fou (Donquichottisme) et il hurle des épithètes à des barbares imaginaires ; il attaque quiconque s'approche de lui.

Fernando est angoissé, déclarant qu'en une nuit il a perdu son père et sa bien-aimée. Il confesse qu'il était amoureux de Conchita et qu'il avait espéré l'épouser, mais lorsqu'il l'avait annoncé à son père trois jours plus tôt, le Don s'était farouchement opposé à cette idée et lui avait interdit de se marier en dessous de sa condition. Juan conseille au jeune homme de se ressaisir car il n'y a personne d'autre pour diriger le domaine. Fernando acquiesce tristement et supplie les inquisiteurs de ne pas révéler la démence de son père, car il espère que ce dernier retrouvera ses esprits avant que les villageois ne s'en aperçoivent.

Pendant le reste de la journée, le groupe peut se livrer à toutes les enquêtes qu'il souhaite. La liste qui suit donne quelques exemples de pistes à suivre.

Les gitans

Le campement gitan est composé de trois roulottes installées autour d'un feu. Le jour, tout est tranquille car les bohémiens dorment pour se remettre des excès de la nuit. Une femme surveille une marmite tandis qu'une autre lave du linge dans la rivière.

Les gitans ne sont pas sous l'influence des Shans, mais ils n'ont aucun scrupule à gagner leur vie en distrayant les autres. Les villageois infectés leur ont fourni cette année un commerce incroyable. Les gens du voyage ont remarqué que leur comportement a changé depuis l'été précédent.

Les villageois

- Maria se trouve à l'extrémité est de la vallée et s'occupe de ses chèvres.
- Les Mendoza travaillent dans leur ferme, sauf Carlos qui dort pour faire passer ses excès de boisson.
- Le père Xavier s'occupe de l'enterrement de Conchita. Carrasco, le frère de la malheureuse, et deux autres paysans se chargent de creuser la tombe.
- Leandra s'occupe de changer les pansements de Rico qui a été battu pour cause d'adultère.
- Les autres villageois se livrent à leurs activités habituelles, mis à part ceux qui viennent dénoncer leurs voisins aux inquisiteurs.

La ferme Fonseca

La ferme paraît négligée. Les légumes commencent à monter en graine, la clôture est endommagée (à cause de l'âne du colporteur). Les poulets s'éparpillent sur le chemin. Raña Fonseca est à l'intérieur, elle peigne de la laine. Elle a l'air hagard, avec des poches sous les yeux et une ecchymose qui est en train de virer au jaune. Armand dort pour cuver son vin.

Tout le monde raconte qu'Armand la bat, ce qu'elle réfute nerveusement. Insistez sur le fait que c'est une femme maltraitée ayant peur de son mari, bien qu'en réalité ce soient les Shans qui réduisent considérablement ses nuits.

Armand, qui a souvent la gueule de bois, possède également des poches sous les yeux. Il est revêche et insolent et déclare que ce qu'il fait à sa femme ne regarde que lui. La réussite

d'un jet de Médecine montre qu'il souffre " d'humeurs néfastes et d'échauffement du sang " (manie dans la terminologie médicale du 20ème siècle). Un deuxième tirage suggère un traitement par des purges et des saignées.

L'enterrement

Les funérailles de Conchita se déroulent dans la fraîcheur de la soirée. Le Don est toujours dément et si tout le monde n'est pas encore au courant, la plupart des villageois sont surpris par son absence. Carrasco jure de se venger du meurtrier de sa sœur. Les Shans décident d'en tirer parti et, durant la nuit, l'un d'eux pénètre l'esprit du jeune homme.

Deuxième nuit

Dans le village, les inquisiteurs interrompent une scène entre Rico et Armand, celui-ci accusant le premier de lui voler ses poulets. Armand veut le punir en lui coupant les doigts un par un. L'incident a attiré une foule importante qu'il met de son côté, tandis que Rico implore sa pitié, clamant qu'il a trouvé le volatile qui vagabondait (ce qui est vrai). Les inquisiteurs peuvent mettre un terme à tout cela ; tout le monde est alors bizarrement désappointé, sauf Rico. S'ils tentent d'arrêter Armand, il résiste violemment et hurle des blasphèmes.

Troisième jour

Tout le monde consacre sa journée à fêter San Miguel de Montaña. Durant la matinée, tous les accès à la place sont barrés et on y prépare un feu de joie. Après la sieste, les villageois accomplissent leur procession dans toute la bourgade. Maria précède quatre hommes qui portent un cercueil renfermant le crâne du saint. Le père Xavier les suit et le reste de la population ferme la marche.

La procession se termine à l'église ; tout le monde embrasse le crâne avant la messe. La course de taureau commence ensuite. Tout homme peut tester son courage en courant avec l'animal et en tentant de le toucher. Ceux qui n'ont pas assez de cran sautent par-dessus la barrière. Ils ne seront pas autorisés à revenir dans l'arène et les plus courageux peuvent alors tuer la bête. Cette fois-ci, il ne reste que Carlos, Armand et Fernando (et éventuellement des inquisiteurs). Le Gardien peut conclure cet épisode comme il le désire, mais il doit veiller à ce que Fernando ne soit pas blessé.

Celui qui porte le coup fatal est proclamé héros de la fête et reçoit le meilleur morceau du taureau. On fait chauffer une marmite d'huile et on prépare des *churros* que l'on trempe dans du miel. Les gitans jouent de la musique et tout le monde danse et boit.

L'attaque des Shans

Tard dans la nuit, alors que la plupart des gens sont allés se coucher, y compris le père Xavier, les Mendoza et les Sanchez, Carrasco se lève et accuse Vidal d'avoir assassiné Conchita. Il affirme que Fernando l'a vu l'emmener dans l'écurie et en ressortir seul. Fernando reprend l'accusation de Carrasco et rassemble les villageois échauffés. Ceux qui sont contrôlés par les Shans le suivent sans hésitation pour attaquer les inquisiteurs, affirmant qu'ils vont les faire avouer sous la torture. Même ceux qui ne sont pas sous l'influence des extraterrestres se laissent aisément gagner par la colère et aident à capturer les PJ.

Si un inquisiteur tue un paysan durant cette échauffourée, un Shan s'envole du crâne du mort pour pénétrer dans celui du personnage qui perd 1/1D10 points de SAN et s'évanouit immédiatement.

Note pour le Gardien : si les PJ se rapprochent trop de la vérité dès la veille, les Shans portent leur attaque la nuit précédente.

Capturés !

Les inquisiteurs, qui s'échappent ou se trouvaient ailleurs, sont pourchassés à moins qu'ils ne parviennent à se cacher. Les prisonniers sont emmenés au château et enchaînés par les pieds et les mains aux murs du donjon. Le groupe de geôliers présents comprend Fernando, Armand, quatre paysans contrôlés par les Shans et Lopez, qui a trahi. Fernando libère les villageois contrôlés par les Shans qui ont pu être arrêtés précédemment et fait torturer les autres.

Ces derniers sont maltraités à mort sans hésitation, mais Lopez évitera de frapper d'incapacité les inquisiteurs car les insectes ont encore besoin d'eux. Les séances de tortures intenses coûtent 0/1D10 points de SAN. Si cela entraîne des folies temporaires, l'individu concerné raconte tout ce qu'il pense qu'on veut l'entendre dire afin de faire cesser cette épreuve. Lopez doit effectuer un jet de Torture. Les dommages infligés dépendent de la méthode utilisée et du niveau de souffrance désiré. Un échec signifie que la douleur n'a pas atteint le seuil espéré. Les Shans se régalent de la seule torture et les confessions ne font que les amuser. Si quelqu'un reconnaît avoir tué Conchita, Fernando se met à rire et explique ce qui s'est réellement passé.

Avant l'aube, deux esclaves apportent un coffret métallique orné de minuscules symboles étranges, qu'un jet de Mythe de Cthulhu associe au démon Azathoth. Quand Fernando l'ouvre, une infernale lueur verte se répand, accompagnée d'un abominable bruissement. Six Shans (ou autant que d'inquisiteurs) en émergent et plongent dans les cerveaux des prisonniers !

En quelques secondes, leur vision ondule et fond, et ils sentent les créatures qui rampent dans leur tête. D'horribles images extraterrestres jaillissent spontanément, provoquant une perte de 1/1D10 points de SAN. Ils finissent par perdre connaissance et sont détachés et emmenés dans une cellule. Fernando et Armand donnent des instructions à Lopez et à trois paysans pour qu'ils montent la garde jusqu'à la nuit suivante.

Dans le village

Pendant ce temps, des esclaves shans massacrent d'innocents villageois. Le père Xavier est crucifié sur la croix de l'église ; Raña et Carrasco poignardent Pedro et Miranda Sanchez dans leur sommeil puis emmènent Maria jusqu'au vaisseau extraterrestre. Une douzaine de personnes, dont les Mendoza, sont emprisonnées dans la grange du viticulteur afin de servir de réceptacle à la naissance des nouveaux Shans. À l'aube, Armand et Fernando rejoignent Raña et Carrasco au vaisseau.

Le lendemain matin

Les inquisiteurs captifs reprennent conscience. Ils se rappellent ce qui s'est produit la nuit précédente et ressentent une présence malveillante, étrangère et assoupie dans leur tête. Ils semblent cependant avoir un parfait contrôle d'eux-mêmes pour le moment. Ils prennent également conscience qu'ils ne sont pas seuls dans la cellule — Melmoth se dresse devant eux.

Celui-ci leur explique qu'ils vont rester maître de leur esprit jusqu'au crépuscule, moment où les parasites qui les ont envahis se réveilleront et prendront le contrôle de leurs pensées et de leurs actions. Il fait une description effroyable des activités blasphématoires que les créatures vont leur imposer et des conséquences pour leurs âmes.

Ses réponses aux questions concernant les Shans sont évasives, il omet des détails importants (leur nombre, leur sensibilité au soleil, etc.). Il indique qu'ils ont emmené Maria, mais ne dit pas où, ni que l'enfant qu'elle porte est de leur race.

C'est alors qu'il propose son marché : il les libère et leur apprend comment chasser les créatures, et tout ce qu'il demande en échange, c'est une de leurs âmes. Si les prisonniers refusent cette offre, il hoche la tête, s'enfonce dans l'ombre et disparaît. Peu avant le crépuscule, il les retrouve où qu'ils soient et renouvelle sa proposition. Si quelqu'un accepte maintenant, il désigne les clés accrochées sur le mur qui, bien qu'elles soient hors de vue, sont accessibles depuis la grille de la cellule (il les a placées là plus tôt), puis s'évanouit dans l'ombre.

Le nouvel immortel

Le volontaire sent que le Shan qui occupait son esprit disparaît ; il gagne 5 % en Mythe de Cthulhu et apprend le sortilège Expulser un Shan (voir en bas de page). Après cela, il acquiert toutes les heures 5 % en Mythe de Cthulhu et perd 5 points de SAN. Quand cela le rend complètement fou, il est frappé d'une sombre dépression. Lentement mais sûrement, il commence à être tout ce que Melmoth était, ne voyant que la souffrance et la futilité de l'existence. Après avoir perdu tous ses points de SAN, il devient effectivement Melmoth et est désormais dirigé par le Gardien.

Évasion

Les inquisiteurs peuvent s'échapper, sans aide, de la prison en trouvant les clés (à l'endroit où Melmoth les a placées) ou en réussissant un jet de Serrurerie. S'ils sont vraiment bloqués, Lopez vient leur apporter de l'eau après quelques heures ; ils peuvent alors tenter de lui sauter dessus, de le corrompre ou de le convaincre.

Le reste du temps, le tortionnaire, armé d'une fourche, surveille le haut de l'escalier. Trois autres esclaves shans boivent et jouent aux cartes dans la cuisine. Les armes de l'équipe sont en leur possession — ils ne savent toutefois pas se servir des pistolets — et ils chercheront à retenir les fuyards en les combattant jusqu'à la mort. Les insectes de Shaggaï ayant altéré leurs souvenirs, ils ne savent rien qui soit utile.

Bien qu'il ne soit l'objet d'aucune domination, le Don est toujours dément et attaque quiconque vient trop près de lui. Il peut cependant être intéressant de le convaincre que le village a été envahi par des Maures.

Pepe n'a pas eu la même chance. À cause de sa trépanation, les Shans ont hésité à le contrôler et il a été pendu à un arbre.

Nouveau sortilège : Expulser un Shan

Ce sort expulse tout Shan qui occupe un hôte vivant se tenant dans un pentagramme de 1,50 m de diamètre, tracé avec une herbe particulière, l'arnica. L'enchanteur accomplit un rituel qui dure une heure et lui coûte 10 PM, ainsi que 1 point de POU que lui et chaque victime perdent définitivement. L'enchanteur peut être sa propre cible, ce qui lui coûte 2 points de POU. Après la cérémonie, le pentagramme est imperméable aux nouvelles intrusions shans pendant douze heures. Le sortilège seul ne détruit pas la créature, mais s'il est accompli en plein soleil, il a cet effet.

Les options des inquisiteurs

Si les PJ sont au courant maintenant du sortilège Expulser un Shan, ils vont vouloir se procurer de l'arnica. Quiconque réussit un jet d'Histoire Naturelle connaît la plante, sait qu'elle pousse dans la région et en trouve en 1D6 heures. Ceux qui ont visité la maison de Leandra se souviennent sans doute qu'elle en possède et qu'elle sait aussi où en cueillir.

Si les inquisiteurs n'ont pas conclu de marché avec Melmoth, ils vont devoir torturer leurs cervelles infectées afin d'imaginer une manière de se libérer. Les quelques méthodes suivantes, traditionnelles pour chasser les démons, peuvent venir à l'esprit :

- *Feu* : Faire brûler une victime contraint le Shan à partir. Lorsque cela se produit au soleil, la créature se consume et disparaît.

- *Exorcisme* : Les deux prêtres connaissent le rituel d'exorcisme. Il nécessite une bible, une bougie consacrée, une cloche et de l'eau bénite, et dure au moins quinze minutes. Cependant, avec un jet réussi de Théologie, tous deux réalisent qu'ils ne peuvent accomplir ce rituel en étant eux-mêmes possédés. De toute façon, il n'est destiné qu'aux esprits agités et n'a aucun effet sur les Shans.

- *Eau bénite/reliques/symboles :* Ils n'ont aucun effet sur les Shans.

- *Fer/argent :* Toute arme métallique peut blesser un Shan qui a été chassé de son hôte.

- *Trépanation* : Cette technique chirurgicale consiste à pratiquer un trou dans le crâne du patient. C'est une des plus anciennes pratiques connues. On pensait, à l'époque, qu'elle libérait les esprits maléfiques à l'origine des migraines et des fièvres cérébrales. Sur une victime shan, le retrait d'une portion raisonnable (au moins 6 cm carrés) entraîne une semi-exposition de la créature. La lumière solaire directe est alors en mesure de la détruire.

Un jet de Médecine est nécessaire pour pratiquer l'opération. En cas de réussite, le patient subit 1D4 points de dommages et perd 0/1D4 points de SAN. L'échec fait passer les dommages à 1D10 points, la perte de SAN à 1D4/1D10 et entraîne une réduction définitive de l'INT de 1D10 points. Avec un résultat de 00, le patient meurt. Cette intervention dure environ une heure par personne, selon les instruments utilisés. Le Shan incorporel est tapi dans la matière cérébrale et ne peut être expulsé.

- *Volonté* : La volonté permet de combattre les ordres des insectes. Opposez le POU du personnage à celui du Shan pour chaque heure où il tente de résister aux commandements de la créature.

Le village

Tout paraît désert, mais le village garde les traces des atrocités de la nuit précédente. Les morts gisent parmi les outres de vin vides, le feu de joie est encore fumant, le cadavre à moitié calciné d'un villageois gît dans les cendres et un enfant a été ébouillanté dans la marmite du *churros*.

Le père Xavier a été cloué sur la croix de l'église. Il est encore en vie et parvient à dire que certains villageois ont été emmenés chez les Mendoza, ajoutant que Raña est partie en direction de la ferme des Sanchez. Il supplie les inquisiteurs de protéger Maria. Il meurt ensuite s'il ne reçoit pas de soins médicaux urgents ; même ainsi, il est intransportable.

Pendant que l'on s'occupe de lui, la porte s'ouvre et quelqu'un jette un coup d'œil à l'intérieur. Le curieux referme ensuite le battant en le claquant puis s'enfuit en courant. C'est un esclave shan qui compte avertir ceux qui sont chez les Mendoza. Comme il est à pied, les inquisiteurs peuvent aisément le rattraper. L'homme semble effrayé, il nie qu'il est possédé et clame que " certains villageois sont devenus fous ".

La maison des Mendoza

Quatre esclaves shans armés de couteaux (cinq si celui du village s'est échappé) protègent la grange des Mendoza dans laquelle douze personnes sont emprisonnées, dont les Mendoza, Carlos, Marcella, Juan et Leandra. Les insectes de Shaggaï comptent les infecter plus tard. Quand les inquisiteurs approchent, les gardes leur crient qu'ils ont " enfermé une partie des gens qui sont devenus fous ". Les Shans leur ont implanté de faux souvenirs de façon qu'ils en soient persuadés. Toutefois, ceux qui sont à l'intérieur clament le contraire et supplient les arrivants de les secourir. Un interrogatoire approfondi va certainement révéler des incohérences dans les histoires des gardes, mais les inquisiteurs doivent décider qui ils croient.

Sur la piste des Fonseca

Des cris d'enfants retentissent de plus en plus fort tandis que les inquisiteurs se rapprochent de la ferme Fonseca. Baba et Sancho sont tous les deux à l'intérieur, affamés et effrayés. Il est possible de convaincre Sancho de révéler que ses parents sont partis dans les bois avec Maria.

La réussite d'un jet de Suivre une Piste permet, depuis l'arrière de la ferme, de retrouver le chemin que Raña, Carrasco et Maria ont suivi sur les premières pentes couvertes de hêtres et de chênes. Les traces mènent dans la montagne jusqu'à un ravin dissimulé. Tolosa, s'il est toujours dans l'équipe, doit réussir un jet de Trouver Objet Caché pour signaler que cette zone est sujette aux avalanches ; des bruits violents (coup de feu, etc.) risquent d'en provoquer (15 %).

Le vaisseau shan

Quand les inquisiteurs pénètrent dans le ravin, ils aperçoivent le vaisseau shan, invisible du haut. L'engin, qui mesure 6 m de haut, est de forme conique et constitué d'un métal gris d'origine extraterrestre. Un accès circulaire est situé à 60 cm du sol. Juste en face, un corps flétri et noirci (les restes du colporteur) est empalé sur un pieu taillé dans un arbre enraciné (perte de 0/1D6 points de SAN).

Trois hommes montent la garde à l'extérieur : un esclave shan armé d'un couteau, Armand qui tient un fouet et Carrasco muni d'une épée. Ce dernier s'en prend à Vidal dès qu'il le voit, le maudissant sans cesse pour le meurtre de Conchita. Si les inquisiteurs parviennent à le convaincre que le coupable est bien Fernando, son conditionnement s'affaiblit et il se retourne contre ses complices. Au bout de deux rounds, Fernando émerge du vaisseau, une épée à la main.

Dans le vaisseau

Les surfaces intérieures sont toutes en un étrange métal gris, éclairé par une lumière verte irréelle non directionnelle qui provoque chez les inquisiteurs une sensation à la fois de nausée et de rafraîchissement. La réussite d'un jet d'Idée leur donne l'impression que ce lieu leur est familier, ce qui leur assure une vague notion de sa disposition — c'est un effet secondaire des souvenirs implantés par les Shans. Perte de 0/1 point de SAN.

L'entrée réduite — tous ceux dont la TAI dépasse 10 doivent se courber — s'incline en tournant vers la gauche. Dans le plafond, cinq trous de la taille d'une tête humaine mènent aux quartiers des insectes, mais ils sont trop petits pour que des hommes s'y engagent.

Le passage en pente conduit aux zones de stockage des Shans, qui contiennent six salles protégées par des écrans de verre incassable, destinées à la conservation de spécimens transférés dans un sens comme dans l'autre par téléportation. Comme ce système ne fonctionne pas, toutes sont vides.

Le laboratoire

Le passage continue de descendre pour atteindre un laboratoire rempli d'une étrange machinerie. Maria, apparemment hypnotisée, gît nue sur une plaque à l'intérieur d'un étrange sarcophage de verre incassable, au-dessus duquel pulse une lumière verte. Des tubes contenant un exécrable fluide vert sont fixés à différentes parties de son corps. Le liquide entre et sort au rythme de ses contractions régulières. Sur le mur, un scanner montrant Maria dans son entier indique qu'elle va donner naissance à un œuf noir dans lequel frétillent des créatures ressemblant à des vers (les jeunes insectes).

Raña se tient devant le sarcophage et porte une étrange paire de lunettes. Ses doigts sont munis de dés métalliques prolongés par de minces extensions qui lui permettent de manipuler une minuscule console de commandes. Elle est actuellement en train de provoquer le travail de Maria. Un esclave armé d'un fouet, qui porte également des protections oculaires, l'assiste. Une porte automatique se trouve à l'autre extrémité de la salle.

La lumière pulsante a un effet hypnotique sur tous ceux qui ne disposent pas des lunettes. Les humains doivent faire un jet sous leur POU avec 1D20 ou rester en transe, incapables d'agir jusqu'à ce qu'on les éloigne de la lampe. Raña et l'esclave passent à l'attaque, protégeant Maria à tout prix.

Pendant la lutte, celle-ci donne naissance à un œuf noir de la taille d'un poing. La réussite d'un jet d'Idée permet aux inquisiteurs de puiser dans leurs souvenirs implantés pour ouvrir le sarcophage. La jeune fille est en vie mais plongée dans une transe profonde. L'œuf noir est chaud au toucher et possède une texture écailleuse répugnante.

S'ils fouillent le labo, les inquisiteurs découvrent le fragment de parchemin en latin de Fernando et le coffret qui sert au transport des Shans. S'ils souhaitent explorer le reste de l'appareil, ils peuvent emprunter le passage du fond qui descend en spirales. Le manuscrit porte des gravures d'une complexité incroyable décrivant des monstruosités extraterrestres (perte de 0/1D3 points de SAN pour leur examen).

Le couloir mène à une salle de culte de trois mètres de haut. Des perches, irrégulièrement disposées, font toutes face à une grande porte circulaire. La réussite d'un jet d'Idée permet de se " rappeler " qu'il s'agit d'une chapelle dédiée à des divinités blasphématoires et que cette porte dissimule quelque chose d'indicible. Celui qui ouvre ce portail fonctionnant dans les deux sens — jet d'Idée pour se rappeler comment faire — découvre Azathoth dans toute son horreur. Espérons que personne ne commettra cette erreur.

Amener le scénario à son terme

L'éclosion de l'œuf shan a lieu le soir, juste après la tombée de la nuit, libérant des centaines d'insectes de Shaggaï immatures. Un coup porté auparavant avec une arme métallique tranchante et infligeant au moins 8 points de dommages détruit l'œuf. Mais pour tuer tous les rejetons, il faut penser à

exposer préalablement la coquille au soleil. Ceux qui restent dans le vaisseau peuvent être anéantis par un feu important ou enfouis sous une avalanche.

Maria est toujours vivante et sort de sa transe au bout de 1D4 heures. Malheureusement, elle est toujours habitée par un adulte qui entretient ses illusions. Si l'équipe n'imagine aucune solution pour l'en libérer et que le Gardien se sent d'humeur généreuse, Leandra peut suggérer de procéder à la trépanation.

La difficulté consiste à déterminer quels sont les villageois infectés et quelles sont les mesures à prendre. Il n'est pas possible de trépaner tout le monde avant l'obscurité...

Épilogue

Les survivants du groupe vont devoir retourner à l'Escurial pour se présenter à l'Inquisiteur Général. En entrant dans son bureau, ils remarquent un nouveau tableau sur le mur derrière son dos. De Camariñas reconnaît le style de Jérôme Bosch.

La peinture décrit ce qui ressemble à une opération de trépanation sous la surveillance d'un prêtre et d'une nonne. S'ils font des commentaires à ce sujet, l'Inquisiteur Général déclare que la toile vient d'arriver des Pays-Bas. Il n'a aucune idée sur sa signification et leur demande innocemment ce qu'ils en pensent...

Personnages

Personnages non joueurs

Lopez, Tortionnaire de l'Inquisition, 29 ans

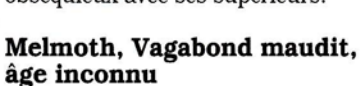
FOR 17	CON 17	TAI 16	INT 9	POU 10
DEX 13	APP 8	ÉDU 11	SAN 50	PV 17

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Couteau 50 %, Coup de Poing 60 %.

Compétences : Conduire Engin Lourd 40 %, Discrétion 35 %, Lécher les bottes 60 %, Persuasion 40 %, Premiers Soins 40 %, Serrurerie 50 %, Torture 60 %.

Lopez est un sadique corrompu mais il est assez malin pour cacher sa vraie nature à ses employeurs. Il sait se montrer parfaitement obséquieux avec ses supérieurs.



Melmoth, Vagabond maudit, âge inconnu

FOR 15	CON 18	TAI 13	INT 18	POU 24
DEX 15	APP 14	ÉDU 20	SAN 0	PV 16

Compétences : Anthropologie 80 %, Cynisme 100 %, Fixer méchamment 75 %, Histoire 78 %, Marchandage 70 %, Mythe de Cthulhu 80 %, Occultisme 80 %, Persuasion 66 %, Se Cacher 65 %.

Sortilèges : Melmoth peut accomplir des miracles sans dépenser de PM. Cela comprend Se Téléporter dans les Ombres, Provoquer une Crise Cardiaque, Prophétie et tout ce dont le Gardien a besoin.

Melmoth n'a jamais recours à l'affrontement physique. Quiconque veut l'attaquer de quelque manière que ce soit doit opposer son POU à celui de Melmoth ou être immobilisé pendant un round.







Don Vicarra et sa maisonnée

Don Vicarra, représentant de la petite noblesse, 50 ans

FOR 12	CON 12	TAI 10	INT 14	POU 10
DEX 14	APP 8	ÉDU 14	SAN 50	PV 11

Bonus aux dommages : Néant.

Armes : Coup de Poing 50 %, Épée 40 %.

Compétences : Chasse 60 %, Histoire Familiale 70 %, Lire de Mauvais Romans 50 %.

Toute la vallée appartient à Don Vicarra. Il est vieux, laid, acariâtre et parle indéfiniment de son ancêtre, Don Dominguez, un chevalier de l'ordre de Saint Jean qui a combattu les Maures.

Il y a vingt-cinq ans, une fille du village qui l'attirait le persuada de participer à un rituel de fertilité païen. Fernando en fut le résultat. Il se sent coupable mais a trop peur des conséquences pour admettre cet acte hérétique et n'a parlé à quiconque du rituel. Il envisage maintenant de léguer ses terres à l'Église, déshéritant ainsi totalement Fernando.

Fernando, Fils de Don Vicarra, 24 ans

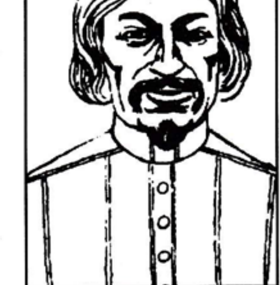
FOR 14	CON 16	TAI 13	INT 15	POU 16
DEX 14	APP 13	ÉDU 17	SAN 30	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 50 %, Épée 60 %, Fouet 50 %.

Compétences : Discrétion 35 %, Droit 45 %, Écouter 40 %, Espagnol 95 %, Esquiver 40 %, Histoire 30 %, Latin 30 %, Monter à Cheval 44 %, Mythe de Cthulhu 23 %, Occultisme 40 %, Persuasion 50 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Sortilèges : Contacter un Shan.



Fernando est le fils illégitime du Don et le demi-frère de Raña Fonseca. Son père a payé son éducation et l'autorise à vivre au château, mais il n'a pas fait de lui l'héritier du titre. Fernando est plein d'amertume et cherche à se venger en recourant à la sorcellerie.

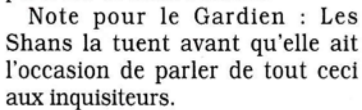
Juan, serviteur de toujours du Don, 35 ans

Les traits de Juan sont indéchiffrables. Il fait preuve d'un grand détachement émotionnel, mais défend le Don en toute chose.

Conchita, bonne et cuisinière du Don, 17 ans



Conchita est jeune, mignonne et très religieuse. Fernando a fait en sorte qu'un Shan prenne possession d'elle, ce dont elle n'est pas consciente. Depuis, elle se montre une bonne catholique le jour et libertine la nuit. Devenue la maîtresse de Fernando, elle le soupçonne de l'avoir ensorcelée. Son sentiment de culpabilité commence à peser sur sa santé mentale.



Note pour le Gardien : Les Shans la tuent avant qu'elle ait l'occasion de parler de tout ceci aux inquisiteurs.

Pepe, garçon d'écurie, 24 ans

Pepe vit au château et travaille pour le Don. Il ne demande qu'à satisfaire les gens mais il ne sait pas faire grand-chose d'utile. À l'âge de 12 ans, il a failli mourir d'une fièvre cérébrale et a été trépané par Leandra. Il a survécu à la maladie et à l'opération dont il n'a gardé qu'une grosse cicatrice à l'arrière de la tête.

Les Mendoza

Anselmo Mendoza, négociant en vin fortuné et bigot, 44 ans

Anselmo Mendoza est un riche viticulteur qui emploie dix hommes. Le Señor Mendoza est le seul dans la vallée à avoir des contacts réguliers avec le monde extérieur, car il se rend tous les automnes à Jaca pour vendre sa production. C'est un bigot qui veut satisfaire l'Inquisition.

Teresa Mendoza, son épouse snob, 36 ans

Teresa se croit supérieure aux paysans du village, bien qu'elle-même soit issue de ce milieu. Elle aime porter les vêtements élégants (selon les critères d'Anselmo) de Jaca.

Carlos, fils aîné, débauché, 20 ans

Carlos est un débauché de nature — il aime boire, jouer et courir les filles. Il a engrossé Marcella après l'avoir convaincue que la fornication n'est pas un péché. Il refuse maintenant de l'épouser et continue de fréquenter les gitans.

Claudio, fils cadet, 10 ans

Claudio n'est rien d'autre qu'un jeune garçon.

Les Sanchez

Pedro Sanchez, cultivateur à bail, 35 ans

Pedro loue une petite exploitation au Don. C'est un travailleur acharné, simple et honnête. Il aime beaucoup sa famille et il est discrètement fier du “ don ” de sa fille.





Miranda Sanchez, son épouse, 32 ans

Miranda est d'une grande ferveur religieuse. Elle croit à la vision de sa fille qu'elle défend vigoureusement.

Maria Sanchez, incubatrice shan, 17 ans

Maria est mignonne et innocente, mais simple et un peu attardée suite à une naissance difficile qui a rendu sa mère stérile. Elle est d'une grande piété. Un examen révèle qu'elle est toujours vierge bien que paraissant enceinte de cinq mois.

Quand on l'interroge sur sa vision, Maria répète qu'elle a vu un homme aux cheveux d'or portant de longues robes, qui flottait au-dessus du sol. Il lui a annoncé qu'elle était aimée de Dieu et qu'elle porterait un enfant. Elle n'a pas le moindre doute sur ce souvenir implanté par les Shans.

Les Fonseca

Les Fonseca sont des fermiers s'occupant d'une petite exploitation. Ce sont des sorciers et leurs secrets sont expliqués dans l'introduction.

S'ils viennent à être accusés d'hérésie, Raña et Armand commencent par nier. Toutefois, interrogé dans des conditions extrêmes, Armand finira par craquer et confessera qu'il a signé un pacte avec le diable. Il n'impliquera ni Raña ni Fernando et taira la vérité sur les insectes de Shaggaï. Jusqu'au bout, Raña feint l'ignorance.

Armand Fonseca, méchant du village, 28 ans

FOR 18	CON 17	TAI 16	INT 8	POU 11
DEX 11	APP 8	ÉDU 7	SAN 0	PV 17

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Coup de Poing 70 %, Couteau 50 %, Fouet 50 %.

Compétences : Agriculture 40 %, Mythe de Cthulhu 12 %, Occultisme 25 %.

Sortilèges : Contacter un Shan.

Raña Fonseca, chef de la bande, 23 ans

FOR 12	CON 15	TAI 10	INT 14	POU 16
DEX 14	APP 13	ÉDU 10	SAN 40	PV 13

Bonus aux dommages : Néant.

Armes : Fouet 50 %, Griffures 50 % (1D2 ou 1D4 avec les aiguilles digitales shans).

Compétences : Agriculture 50 %, Histoire Naturelle 70 %, Mythe de Cthulhu 23 %, Occultisme 40 %, Persuasion 45 %.

Sortilèges : Contacter un Shan.

Sancho, ignorant l'hérésie de ses parents, 5 ans

Baba, pas une sorcière, 1 an

Autres villageois

Père Xavier, prêtre franciscain facilement troublé, 43 ans

FOR 10	CON 14	TAI 9	INT 10	POU 11
DEX 12	APP 9	ÉDU 11	SAN 55	PV 12

Bonus aux dommages : Aucun.

Armes : Coup de Poing 50 % (1D3).

Compétences : Écouter 40 %, Espagnol 55 %, Histoire Naturelle 20 %, Hocher Doucement la Tête 60 %, Latin 30 %, Philosophie 30 %, Premiers Soins 40 %, Théologie 30 %.

Leandra Gomez, sage-femme aux cheveux gris, 47 ans

FOR 8	CON 11	TAI 9	INT 13	POU 14
DEX 11	APP 10	ÉDU 11	SAN 70	PV 10

Bonus aux dommages : Aucun.

Armes : Coup de Poing 45 %.

Compétences : Agriculture 50 %, Histoire Naturelle 50 %, Médecine 30 %, Philosophie 50 %, Premiers Soins 50 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Carrasco, frère vengeur de Conchita, 20 ans

FOR 15	CON 16	TAI 12	INT 11	POU 13
DEX 12	APP 14	ÉDU 8	SAN 40	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 60 %, Épée 40 %, Lutte 50 %.

Carrasco est le seul parent de Conchita et travaille pour les Mendoza.

Marcella, ancienne maîtresse de Carlos, enceinte, 29 ans

Rico, souffre-douleur du village et ivrogne, 27 ans

Cruz, Ortiz, Cazalla, Gasca : autres familles de paysans

Les Gitans, huit gitans plus des enfants

Villageois typiques

	FOR	DEX	CON	TAI	INT	POU	PV
Homme	15	10	14	12	10	10	13
Femme	13	12	14	10	10	10	12

Bonus aux dommages : +1D4 (homme)

Armes : Coup de Poing 50 %.

Compétences : Agriculture 40 %.

Esclave shan typique (10)

FOR 16	CON 15	TAI 13	INT 9	POU 9
DEX 11	APP 10	ÉDU 7	SAN 25	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 60 %, Couteau ou Gourdin 30 %, Fouet 50 %, Lutte 50 %.

Les villageois contaminés par les Shans ne sont pas complètement conscients de ce qui leur est arrivé. La nuit, ils ne sont que des outils captivés, mais le jour, lorsque les insectes sont endormis, ils sont simplement contrôlés par leur conditionnement et les souvenirs altérés qui leur sont implantés la nuit. Il est possible d'exploiter cette faiblesse. On peut les persuader, les intimider ou les confronter à leurs actions pour les contraindre à désobéir à leurs maîtres.

Taureau

FOR 24	CON 20	TAI 28	DEX 7
Déplacement 12		PV 24	

Armure : 1 point de cuir

Compétences : Charger 25 % (dommages 4D6), Sentir l'Ennemi 50 %.

Shan typique

FOR 2	CON 2	TAI 1	INT 20	POU 20
DEX 31	Déplacement 4/40		PV 2	

Attaques : Parasitage 60 %, Neurofouet 50 %.

Sortilèges : Appeler/Congédier Azathoth, Contacter Azathoth, Épuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieur, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth.

Les Shans décrits dans la nouvelle de Ramsey Campbell " The Insects of Shaggaï " étaient principalement des fanatiques religieux qui échappèrent à la destruction de leur planète par la téléportation de leur temple et qui finirent par rejoindre Uranus. Ceux présents dans ce scénario sont les représentants du groupe les plus tournés vers la science et ont construit leur propre vaisseau. Ils surveillaient d'autres planètes du système solaire en espérant trouver quelque chose d'intéressant, quand ils ont repéré le signal des sorciers et ont décidé de venir voir.

Création de personnage

Éducation

Si vous désirez créer de nouveaux personnages pour cette époque, demandez à vos joueurs de choisir la profession de leur PJ et modifiez simplement l'ÉDU en fonction de ce choix.

Par exemple, pour la création d'un mendiant, la caractéristique n'est plus déterminée avec 3D6+3, mais 2D6 (extrêmes 2-12, moyenne 6). Cela reflète le fait qu'un mendiant du 17ème siècle n'a certainement jamais regardé par la fenêtre d'une école et encore moins franchi sa porte.

À vous de faire ensuite preuve de mesure. Ne ruinez pas les chances de vos joueurs d'avoir un personnage raisonnablement capable, mais évitez de vous retrouver avec un mendiant ayant fréquenté l'université. Si l'ÉDU est particulièrement faible (2 ou 3), augmentez de 50 ou 60 les points de compétence à répartir pour représenter l'expérience due à un apprentissage dans la rue.

Compétences

La Feuille de Personnage de 1890 a servi de base pour les niveaux de compétences. Certaines compétences ne sont pas applicables à cette époque : Anthropologie, Archéologie, Armes à Feu, Arts Martiaux, Biologie, Chimie, Conduire Engin Lourd, Électricité, Géologie, Pharmacologie, Photographie, Physique, Psychologie. Toutes celles qui ne sont pas attribuées aux personnages sont au niveau de base des années 1890. Des nouvelles compétences sont également présentées ci-dessous.

L'**Alchimie** remplace l'essentiel de la Chimie et de la Physique. Elle représente la connaissance de certains composants chimiques, des propriétés physiques des choses. Exemple : John Dale enquête sur un étrange groupe cabalistique et se retrouve dans son laboratoire secret. Différents composants sont posés sur un bureau. Grâce à sa compétence Alchimie, il est en mesure de reconnaître du salpêtre, du soufre et de l'arsenic. Chances de base 15 %.

La **Philosophie** représente la compréhension qu'a un individu des arguments concernant la nature de l'être, en même temps qu'un jet de psychologie élémentaire. Un personnage ayant des connaissances en Philosophie pourra comprendre les machinations de l'esprit d'un fou et en faire jaillir une certaine raison. Chances de base : 5 %.

Premiers Soins (Apothicaire)/Biologie est plus rudimentaire que de nos jours et dépend de la disponibilité des remèdes naturels. Chances de base : 10 %.

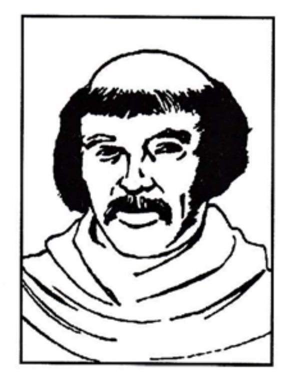
Inquisiteurs

Cervantes de Esteban, Jésuite, 33 ans

FOR 9	CON 14	TAI 10	INT 15	POU 17
DEX 12	APP 12	ÉDU 17	SAN 85	PV 12

Bonus aux dommages : Aucun.

Armes : Coup de Poing 50 %, Épée 35 %.



Compétences : Arabe 30 %, Bibliothèque 50 %, Droit 40 %, Écouter 40 %, Espagnol 85 %, Esquiver 24 %, Français 50 %, Histoire 40 %, Italien 40 %, Latin 60 %, Méditation 50 %, Monter à Cheval 25 %, Occultisme 40 %, Persuasion 50 %, Philosophie 60 %, Théologie 70 %, Trouver Objet Caché 35 %.

La Société de Jésus (Jésuites) fut reconnue en 1540 et doit obéissance au pape et non au roi. C'est pour cette raison que les autres ordres, en particulier les Dominicains, ne vous font pas toujours confiance. Bien que vous croyiez aux objectifs de l'Inquisition espagnole, vous désapprouvez certains de ses excès et de ses abus. Vous pensez qu'il est préférable d'obtenir le repentir d'un hérétique et de lui faire dénoncer ses fausses croyances que de le brûler. Généralement, vous faites office de notaire lors des interrogatoires.

Vidal Peron, Dominicain, 41 ans

FOR 11	CON 11	TAI 15	INT 14	POU 15
DEX 9	APP 9	ÉDU 19	SAN 75	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 50 %.



Compétences : Astronomie 20 %, Bibliothèque 60 %, Comptabilité 10 %, Crédit 50 %, Droit 40 %, Écouter 30 %, Espagnol 95 %, Esquiver 18 %, Hébreu 40 %, Histoire 60 %, Latin 60 %, Monter à Cheval 25 %, Persuasion 25 %, Philosophie 40 %, Théologie 60 %, Trouver Objet Caché 35 %.

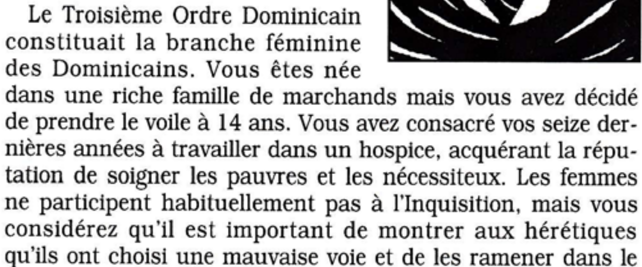
L'ordre des Dominicains fut fondé par Saint Dominique pour constituer une armée de prêtres prêts à se rendre n'importe où afin de répandre la parole divine. Ses membres sont ouvertement contre les Maures et les Juifs. Ils sont remarqués pour leur orthodoxie inébranlable. Les Dominicains contrôlent l'Inquisition espagnole. Vous avez présidé plusieurs autodafés et vous croyez ardemment à l'éradication de l'hérésie qui doit être sévèrement punie.

Sœur Elena Ramillo, Troisième Ordre Dominicain, 38 ans

FOR 12	CON 16	TAI 11	INT 13	POU 15
DEX 13	APP 14	ÉDU 14	SAN 75	PV 14

Bonus aux dommages : aucun.

Armes : Coup de Poing 50 %.



Compétences : Comptabilité 25 %, Crédit 35 %, Écouter 40 %, Espagnol 70 %, Esquiver 26 %, Histoire 40 %, Histoire Naturelle 40 %, Latin 50 %, Médecine 60 %, Monter à Cheval 25 %, Persuasion 40 %, Pharmacologie 30 %, Philosophie 40 %, Premiers Soins 70 %, Théologie 55 %, Trouver Objet Caché 35 %.

Le Troisième Ordre Dominicain constituait la branche féminine des Dominicains. Vous êtes née dans une riche famille de marchands mais vous avez décidé de prendre le voile à 14 ans. Vous avez consacré vos seize dernières années à travailler dans un hospice, acquérant la réputation de soigner les pauvres et les nécessiteux. Les femmes ne participent habituellement pas à l'Inquisition, mais vous considérez qu'il est important de montrer aux hérétiques qu'ils ont choisi une mauvaise voie et de les ramener dans le droit chemin.

Il y a trois ans, vous avez sauvé la vie de Léon de Tolosa qui avait été attaqué par des bandits alors qu'il voyageait pour le compte de l'Église. Durant ses mois de convalescence passés dans votre hospice, vous avez appris à bien le connaître et vous pensez que c'est un homme bon et digne de confiance.

Alonzo de Camariñas, Juge, 45 ans

FOR 10	CON 12	TAI 15	INT 16	POU 14
DEX 10	APP 10	ÉDU 19	SAN 70	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Arquebuse 35 % (1D6+1), Coup de Poing 50 %, Épée 30 %.

Compétences : Apprécier l'Art 40 %, Bibliothèque 60 %, Comptabilité 70 %, Crédit 60 %, Droit 80 %, Espagnol 95 %, Esquiver 20 %, Histoire 45 %, Italien 30 %, Latin 50 %, Marchandage 35 %, Monter à Cheval 30 %, Persuasion 45 %, Philosophie 30 %, Théologie 35 %.



Vous venez d'une famille riche et respectée. Vous avez étudié le droit à l'Université de Salamanque et vous êtes maintenant juge à Madrid. L'hérésie est un crime civil aussi bien qu'une affaire religieuse ; catholique dévot, vous pensez qu'elle doit être sévèrement châtiée. Vous êtes aussi profondément opposé à la corruption. Vous estimez qu'il est important de connaître toute la vérité avant de prendre une décision.

Votre maison abrite une collection artistique de valeur, dans laquelle figure deux tableaux du Greco et un de Jérôme Bosch. Vous appréciez aussi la bonne chère et le vin.

Capitaine Don Diego Montoya, Santa Hermandad, 28 ans

FOR 16	CON 16	TAI 13	INT 10	POU 12
DEX 15	APP 15	ÉDU 14	SAN 60	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Arquebuse 65 % (1D6+1), Coup de Poing 60 %, Épée 745 %.

Compétences : Crédit 50 %, Discrétion 30 %, Espagnol 70 %, Esquiver 50 %, Français 30 %, Monter à Cheval 50 %, Navigation 45 %, Premiers Soins 50 %, Sauter 40 %, Serrurerie 35 %, Suivre une Piste 25 %, Théologie 15 %, Trouver Objet Caché 40 %, Vantardise 60 %.

Équipement : Uniforme de capitaine, épée, paire d'arquebuses, cheval bien entraîné.



Troisième fils d'une famille noble, vous vous êtes engagé dans l'armée pour acquérir gloire et prestige. Dans la plus pure tradition militaire espagnole, vous pensez qu'il est déshonorant de fuir un ennemi et vous ne trahirez jamais un compagnon. Vous vous êtes forgé une solide réputation grâce à votre courage au combat contre les Français. À la fin de ce dernier conflit, vous avez décidé de mettre vos talents au service de l'Église et vous travaillez maintenant pour l'Inquisition comme membre de la Santa Hermandad (force de police).

Bien qu'admirant ceux qui s'engagent dans les ordres religieux, votre goût pour les belles femmes vous a empêché de suivre cette voie. Vous avez une certaine tendance à vous vanter d'exploits militaires et romantiques — mais ce sont souvent des histoires qui méritent d'être entendues !

Léon de Tolosa, Guide, 27 ans

FOR 15	CON 17	TAI 13	INT 11	POU 11
DEX 14	APP 11	ÉDU 12	SAN 55	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

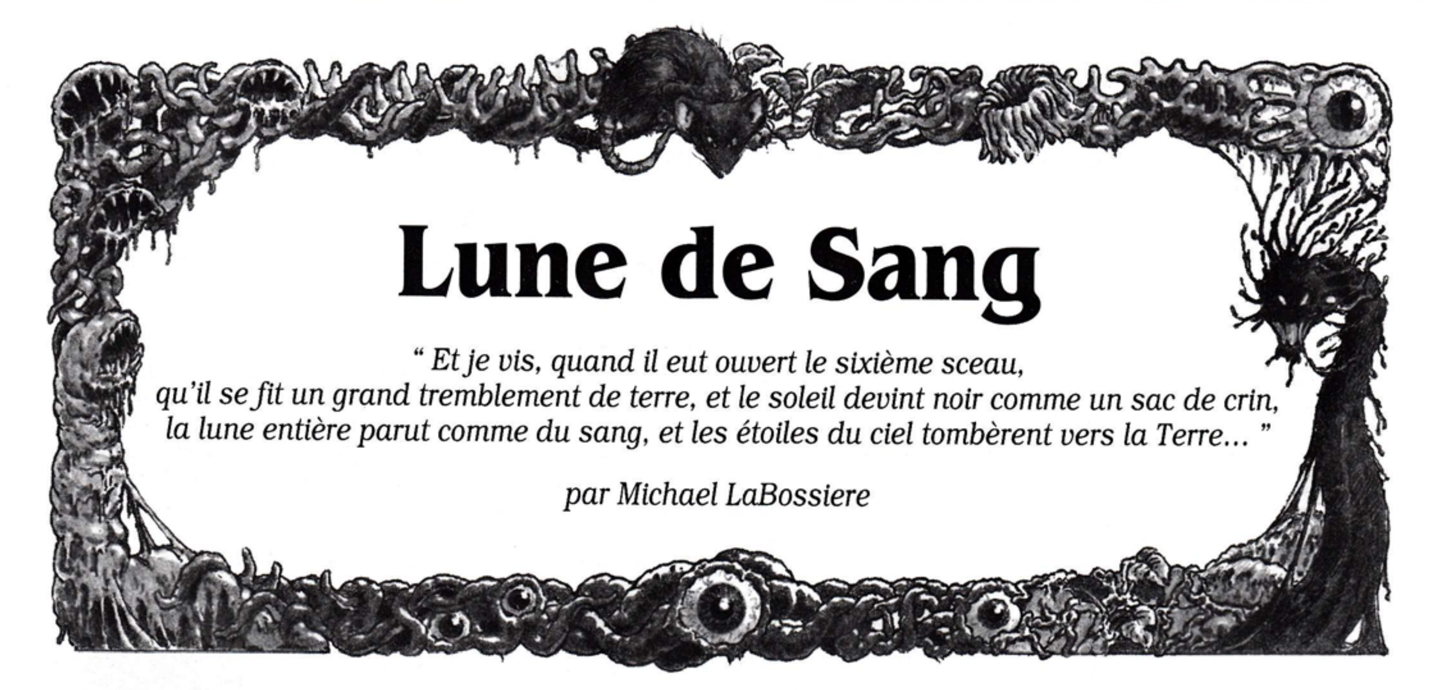
Armes : Coup de Poing 60 %, Couteau 30 %, Couteau de Lancer 50 %, Épée 40 %.

Compétences : Anthropologie 20 %, Baratin 30 %, Conduire Charrette 30 %, Discrétion 40 %, Écouter 35 %, Espagnol 60 %, Esquiver 38 %, Grimper 50 %, Histoire Naturelle 30 %, Lancer 50 %, Marchandage 30 %, Mécanique 30 %, Monter à Cheval 40 %, Nager 50 %, Navigation 50 %, Premiers Soins 35 %, Se Cacher 40 %, Serrurerie 40 %, Suivre une Piste 60 %, Trouver Objet Caché 30 %.

Équipement : Épée, couteaux de lancer, outils de serrurerie, cheval.



Vous êtes un messager de l'Église très expérimenté et vous connaissez les routes les plus sûres et les meilleures auberges d'Espagne. Vous êtes très fier de votre rapidité et de votre honnêteté à délivrer des messages et des documents. Il y a trois ans, vous avez été attaqué par des bandits alors que vous étiez en déplacement professionnel. Vous seriez mort si vous n'aviez pas réussi à rejoindre l'hospice de sœur Elena. Depuis, vous redoutez la mort. Vous aimeriez récompenser la religieuse de vous avoir sauvé la vie. Récemment, vous vous êtes fiancé à une belle jeune fille nommée Ana et vous comptez l'épouser dans le courant de l'année.



Lune de Sang

" Et je vis, quand il eut ouvert le sixième sceau, qu'il se fit un grand tremblement de terre, et le soleil devint noir comme un sac de crin, la lune entière parut comme du sang, et les étoiles du ciel tombèrent vers la Terre... "

par Michael LaBossiere

Cette aventure indépendante, avec ses personnages déjà créés, représente une occasion idéale de déchaîner horreur et mort sur les personnages joueurs. Quelques modifications suffisent néanmoins à l'intégrer dans une campagne où les PJ voyagent dans le futur. Dans ce cas, il sera préférable d'atténuer un peu les événements. L'action se déroule sur la Lune, en l'an 2015.

Informations réservées au Gardien

En 553 av. J.C., un mathématicien grec découvrit des écrits mi-go dans les ruines d'une de leurs anciennes bases. Après plusieurs années d'efforts, il parvint à les traduire, et ce qui lui fut révélé l'entraîna dans la folie, puis la mort. Des extraits originaux de sa traduction furent préservés et finirent par être acquis par un collectionneur français en 1970. Incapable de déchiffrer les codes complexes, il ne leur trouva aucun usage. Son fils réussit toutefois en partie là où le père avait échoué, et, en 2002, il en envoya copie à son ami le Dr. Rice. Celui-ci, intrigué, consacra près de cinq ans à les traduire pendant son temps libre. Il en vint à bout en 2007 et apprit ainsi que l'évolution de l'Humanité était due en grande partie aux manipulations réalisées par une race extraterrestre (les Mi-Go) ; il découvrit également des informations sur la manière de libérer le potentiel caché de l'esprit humain. Suivant les indications fournies, il appliqua sur lui-même ce processus d'activation et finit par sombrer dans la folie. Son travail fut repris par un confrère, le Dr. Neil Tensler, qui se rendit au Tibet pour expérimenter les trouvailles de Rice pendant que ce dernier était soigné dans une institution psychiatrique.

À l'occasion de ces expériences, Tensler libéra ses pouvoirs mentaux cachés mais, dans le même temps, perdit complètement la raison. Il passa deux ans dans la montagne, période durant laquelle son esprit entra en contact avec la masse de chair que les Mi-Go avaient voulu créer sur la lune afin de déjouer les Grands Anciens. Cette entité dépourvue d'esprit ne pouvait que transmettre à l'humain son besoin de se libérer et de croître. Celui-ci, dément et impressionnable, crut être entré en contact avec une puissance supérieure capable de lui accorder la compréhension et le pouvoir s'il la libérait. Cet objectif précis l'ayant remis suffisamment d'aplomb pour se comporter de manière " rationnelle ", il rentra aux États-Unis, brûlant d'enthousiasme pour sa cause sainte.

Là, il apprit que son ami avait quitté l'hôpital psychiatrique et formé un groupe religieux dont l'unique objectif était de faire cesser l'exploration spatiale. Considérant que cette organisation ne représentait aucune menace et éprouvant une certaine crainte de Rice, Tensler préféra ne pas s'en inquiéter. En 2010, lorsque le budget de la NASA fut menacé, il usa de son influence considérable pour soutenir Diane Saunders, qui en était la directrice. Cette jeune femme dynamique et ingénieuse avait revitalisé la NASA et la conquête spatiale déclinante. C'est grâce à ses efforts que la population terrienne avait continué de s'intéresser à l'espace. Avec l'aide de Tensler, elle parvint à sauvegarder son budget et même à impliquer les nations du monde dans un projet de mission martienne. Bien sûr, Tensler avait en fait pour seul objectif d'envoyer sur la lune l'équipement qu'il estimait nécessaire pour libérer l'entité qu'il appelait Domaag T'eel.

En 2013, des éléments extrémistes de la Fraternité du Christ assassinèrent Saunders. Le coup fut rude pour le programme spatial mondial, mais Tensler n'était pas inquiet car ses plans touchaient au but. En 2014, il s'arrangea pour être transféré sur la base scientifique lunaire et entreprit de trouver et de délivrer Domaag T'eel.

Pour mener sa tâche à bien, il avait besoin d'alliés. Il remit alors un cristal accordé au Dr. Natalie Jones et employa son sortilège d'Activation pour la " modifier ". Le processus éveilla en elle la capacité de générer des entités particulières, les Marcheurs du Vide. Malheureusement, au cours d'une sortie pour récolter des échantillons, elle et le Dr. Stevens pénétrèrent dans le champ énergétique émis par Domaag T'eel. Cela déclencha les nouvelles fonctions cérébrales de Jones et le Marcheur du Vide, qui en résulta, déchiqueta Stevens. Jones en perdit la raison et fut retrouvée dans un état catatonique. Le corps de Stevens fut, lui, découvert plus tard. Peu après le drame, les scientifiques de la base lunaire détectèrent les champs d'énergie de Domaag T'eel, qui étaient en train de croître et de se renforcer.

L'annonce de la mort et de la découverte de ces champs mystérieux inquiétèrent terriblement les autorités concernées. Certains des fonctionnaires les plus anciens de la NASA se rappelaient l'affreux incident qui s'était produit au Kansas (" La Terreur Tombée du Ciel ", Cthulhu 90, page 83) et décidèrent que, cette fois-ci, la situation n'allait pas leur échapper. À la suggestion de la NASA, la Division d'Exploration Spatiale des Nations Unies (DESNU) décida de constituer une équipe chargée d'enquêter sur les événements survenus sur la lune. L'aventure commence avec le briefing de cette équipe.

La situation

Sur la lune, la situation est assez compliquée. D'une part, le Dr. Tensler, l'esprit plutôt embrouillé, tente de libérer l'entité que les Mi-Go ont générée dans l'intérieur creux du satellite. Il

est fou et extrêmement dangereux. D'autre part, les Mi-Go, occupés à produire la créature et à observer les humains, cherchent à empêcher ces derniers de se mêler de leurs affaires. Enfin, les investigateurs tentent de comprendre ce qui se passe.

Domaag T'eel, l'entité sans esprit, constitue le dernier élément. Malgré cette absence de pensée, elle " désire " être libre et les Mi-Go doivent la contenir afin qu'elle n'échappe pas à tout contrôle, et ne se mette alors à absorber toute matière vivante (humains et Fungi) présente sur le sol lunaire.

Informations destinées aux investigateurs

L'aventure démarre lorsque les investigateurs sont réunis par l'ONU. Ils sont conduits à une base secrète du Nevada pour suivre un entraînement. Pendant cette brève formation, ils apprennent à se connaître et sont informés de la situation sur la lune.

Les briefings leur signalent qu'un des savants américains a été tué et qu'un autre est plongé dans un état catatonique (voir Aide de Jeu n°1). Officiellement, la tragédie a été provoquée par un scaphandre défectueux, mais l'on craint que quelqu'un ou quelque chose ait tué Stevens. L'agent chargé de les mettre au courant les avertit que l'ONU n'exclut pas la possibilité d'une intervention d'agents d'origine extraterrestre qui menaceraient l'avenir de l'Humanité sur la lune. Toutes les informations essentielles concernant cet astre, les bases et ceux qui y travaillent leur sont communiquées. Les plans de toutes les installations humaines et les dossiers du personnel sont mis à leur disposition.

Les investigateurs reçoivent pour consigne de déterminer ce qui s'est passé et de s'assurer que cela ne se reproduira pas. Ils ont le soutien total du Conseil de Sécurité de l'ONU ; leur liberté d'action est donc totale.

Diriger l'aventure

Après l'entraînement et les briefings, les investigateurs ont deux jours de libre avant de se rendre sur la lune. Il leur est fortement conseillé de profiter de ce délai pour se renseigner sur la Fraternité du Christ et sur son rôle éventuel. S'ils le font, remettez-leur les Aides de Jeu n°2 et 3. De toute façon, au bout de deux jours, on les emmène par navette jusqu'à la Station Spatiale Liberté. Après un bref séjour, ils repartent pour le satellite à bord d'un véhicule Terre-Lune (VTL)

Quand les PJ sont sur place, les événements principaux commencent à se dérouler. La première nuit se passe paisiblement, mais les terrifiants Cauchemars vont envahir la deuxième, et les Marcheurs du Vide semer terreur et mort pendant la troisième.

Les Mi-Go

Domaag T'eel est perturbée par la présence du Dr. Tensler et par ses activités. Cela se traduit par les champs d'énergie détectés par les scientifiques. L'entité lutte aussi contre son confinement et complique sérieusement la tâche des Mi-Go.

Le final

Le quatrième jour, l'équipe de travail perce un conduit qui mène à l'un des pseudopodes de Domaag T'eel. Le groupe se trouve alors exposé à des champs qui entraînent mort et démence. Tensler l'apprend et se précipite pour délivrer

Deux scientifiques disparaissent sur la lune

(REUTERS) La NASA a annoncé aujourd'hui que le Dr. Natalie Jones et le Dr. Daniel Stevens n'étaient pas revenus d'une expédition de routine visant à recueillir des échantillons sur le côté obscur de la lune. Les deux Américains appartiennent à l'équipe de savants en poste à la Base scientifique Lunaire des Nations Unies.

Le porte-parole de la NASA, Jennifer Woods, interrogé sur cette double disparition, a répondu " Nous sommes tout à fait certains que les deux savants seront retrouvés. Les recherches ont commencé dès que l'heure de retour prévue a été dépassée. "

Lune : Un des deux scientifiques retrouvé

(AP) La NASA a fait savoir que le Dr. Natalie Jones a été retrouvée aujourd'hui par les équipes de recherches. La jeune femme était plongée dans un état catatonique et n'a pas encore repris conscience. L'autre scientifique américain, le Dr. Stevens, est toujours porté disparu.

Jennifer Woods, porte-parole de la NASA, a annoncé " Nous n'avons pas encore de détails sur ce qui s'est produit. Le Dr. Tensler, qui dirige l'équipe de l'ONU, a suggéré qu'un mauvais fonctionnement du scaphandre pourrait être à l'origine de l'état du Dr. Jones. Nous continuons de chercher le Dr. Stevens avec l'aide de la Mission Martienne des Nations Unies. Nous nous attendons à obtenir rapidement des résultats. "

Le cadavre du scientifique retrouvé sur la lune

(AP) Le corps du Dr. Daniel Stevens a été retrouvé hier par une équipe de recherches de la Mission Martienne des Nations Unies. Selon les rapports de ceux qui l'ont découvert, le cadavre était horriblement mutilé.

L'autre scientifique retrouvé, le Dr. Natalie Jones, a brièvement repris connaissance aujourd'hui, mais a rapidement replongé dans son état catatonique. Selon des responsables de la NASA, la jeune femme rentrera sur Terre à bord du prochain VTL.

En réponse aux développements les plus récents, Jennifer Woods, porte-parole de la NASA, nous a fait cette déclaration : " Les preuves disponibles indiquent que les deux cas sont dus à des scaphandres défectueux. On pense que le froid extrême a entraîné une rupture de l'étanchéité, provoquant la mort du Dr. Stevens et l'état actuel du Dr. Jones. Les rumeurs prétendant que les deux scientifiques ont été attaqués par des extraterrestres ne reposent sur aucun fait et n'ont d'autre source que l'irresponsabilité des tabloïds électroniques.

Détection mystérieuse de radiation et de magnétisme sur la lune

(AP) Des scientifiques de la Base Lunaire Scientifique de l'ONU ont annoncé aujourd'hui que leurs instruments ont détecté des zones de radiations anormales ainsi que de mystérieux champs magnétiques. Selon le Dr. Ch'en, un savant chinois assigné à la base, " C'est très bizarre. Cette sorte d'activité électromagnétique est sans précédent. "

Le porte-parole de la NASA, Jennifer Woods, a informé les journalistes que rien n'indique que les radiations et les phénomènes magnétiques sont responsables de la mort tragique du Dr. Stevens et de la catatonie prolongée du Dr. Jones. Jennifer Woods n'a ni confirmé ni réfuté la rumeur selon laquelle la NASA serait en train de constituer une équipe spéciale chargée d'enquêter sur ces incidents.

Aide de jeu n°1
Articles de journaux

> " ... N'est-il pas dit dans l'Apocalypse que le soleil deviendra aussi noir que du crin et que la lune deviendra comme du sang ? Ces signes ne marquent-ils pas la fin de l'Humanité sur Terre ? Le règne de l'homme ne prendra-t-il pas fin en ce jour sombre où ces signes apparaîtront à tous ? N'est-il pas préférable de suivre dès maintenant la parole divine et d'éviter le sort qui sera certainement le nôtre le jour où la lune deviendra de sang ?... "
>
> " ... Dieu donna la Terre aux hommes, mais dans sa sagesse Il ne leur donna pas les étoiles et l'espace, car c'est le royaume de Son adversaire. L'homme n'était pas destiné à voyager dans ce royaume des ténèbres. On ne va dans l'espace que pour réfuter la juste place de Dieu comme Seigneur et Maître de tout, ou pactiser avec Son infâme ennemi. L'homme devrait rester ici, sur Terre, et se préoccuper du salut de son âme... "
>
> ***Aide de jeu n°2 —***
> ***Extraits des Écrits de la Fraternité du Christ***

Domaag T'eel. À moins d'être stoppé, il y réussit. L'entité libérée s'étend alors sur toute la Lune, dévore tout ce qui se présente sur son chemin en émettant un champ de folie qui, s'il n'est pas rapidement contenu, affecte même les habitants de la Terre. À ce stade, les Mi-Go essayent d'obtenir l'aide des humains pour construire une nouvelle enceinte de confinement et reprendre le contrôle de la situation.

La Fraternité

La Fraternité du Christ a été formée par le Dr. Rice après sa guérison. Les dogmes du groupe reposent sur les souvenirs confus que Rice a gardés des fragments de Kercez. Leur doctrine générale, telle qu'elle est exprimée dans les Écrits de la Fraternité (voir Aide de Jeu n°2), est la suivante : Premièrement, seule la Terre fut donnée aux hommes ; tout le reste est le domaine de Dieu. Deuxièmement, Dieu a envoyé le Diable en Enfer, et l'espace est l'Enfer. Troisièmement, il n'y a que deux raisons d'aller dans l'espace : pour défier l'autorité divine ou pour pactiser avec le Diable. Selon ces principes, la conquête spatiale est impie et doit prendre fin. La Fraternité milite donc activement contre le développement spatial. En ces temps de technophobie croissante, elle rassemble de plus en plus d'appuis sur une Terre gagnée par la froideur et la stérilité. La politique officielle de la Fraternité vise à convaincre les gens de rester sur Terre et à les inciter à s'opposer aux activités spatiales. Le groupe comprend cependant une frange extrémiste de fanatiques et de psychopathes. Ces derniers sont responsables de la mort de Saunders et participent bien souvent à des activités criminelles.

La Fraternité possède actuellement cinq temples (trois en Californie, un dans le New Jersey et un à New York). Chacun compte de cent à trois cents membres. Pour l'essentiel, il s'agit de gens tout à fait normaux qui cherchent à donner un sens à leur vie. Ceux qui détestent le ton froid et impersonnel du monde moderne sont souvent attirés par la Fraternité. Les fanatiques et les psychopathes représentent 10 % du groupe.

La Fraternité s'oppose aussi au mouvement New Age ; ses membres n'ont pas le droit de posséder de cristal de quelque forme que ce soit. Cette interdiction trouve son origine dans le souvenir que Rice a gardé des cristaux accordés.

> " ... Le patient exprime une croyance sincère dans l'existence d'entités surnaturelles. Certains de ces êtres, les " diables de l'espace ", résideraient sur la lune et auraient visité la Terre, " répandant la tentation et le péché, offrant de recréer l'homme à leur image ". Un autre est supposé " gésir, mort sans l'être... sous les vagues... dans la ville charnier... ". Le patient considère que ces êtres sont hostiles à l'Humanité : " Nous ne sommes rien pour eux... la folie et la mort pour l'homme... la lune... nous renvoyer dans la boue primaire... Neil a le livre... mon esprit est rongé depuis la lune... ". Il est probable que ses illusions trouvent leur origine dans son travail antérieur sur l'espace-temps et ses recherches sur la lune, comme l'indiquent les dossiers de la NASA.
>
> " ... Le patient montre des signes de nette amélioration. Le schéma anormal du mythe métaphysique exprimé jusqu'ici a été remplacé par un mythe plus conventionnel relevant du christianisme. Toutefois, il craint toujours la lune, refuse de sortir la nuit et exige encore des sédatifs pour dormir. "
>
> ***Aide de jeu n°3***
> ***Extraits des dossiers médicaux du Dr. Rice***

Assister à un sermon

Les investigateurs sont informés que Rice sera présent au temple de San Francisco et la NASA s'arrange pour qu'ils puissent s'y rendre en avion. Pendant le voyage, le Gardien devrait insister sur le caractère froid, impersonnel et quelque peu stérile de l'avenir. Les joueurs, contrairement à leurs personnages, devraient remarquer que les investigateurs ne mettent jamais le nez à l'extérieur — tout se passe dans les bâtiments, les passages couverts et les véhicules. En Californie, un chauffeur de la NASA les emmène au temple, qui est entouré d'une vaste pelouse parsemée d'arbres et de buissons. Les arrivants sont accueillis par des membres amicaux, mais ils remarqueront sûrement (jet réussi de Trouver Objet Caché) plusieurs individus d'allure revêche qui les surveillent de loin.

Le sermon est remarquable par la puissance de son inspiration, mais ne diffère de la plupart des autres célébrations chrétiennes que par le thème récurent du voyage spatial impie et contraire à la volonté de Dieu. Après son prêche, Rice veut bien discuter avec les investigateurs.

Il essaie sans relâche de les convaincre qu'il est mal d'aller dans l'espace et qu'il serait préférable que l'Humanité abandonne ce domaine pour revenir à la recherche d'un développement spirituel. Si ses interlocuteurs se montrent intelligents et font preuve d'ouverture d'esprit, il évoque sa croyance dans la présence d'êtres maléfiques dans le vide interstellaire, qui est l'Enfer, et dans le fait que le destin de l'homme est lié à la lune et à l'espace. Il mentionne qu'il possédait un livre infâme qui parlait des horreurs spatiales ; un livre " très ancien, il datait d'environ 500 avant notre ère, qui contenait des coordonnées planétaires et des mathématiques aussi évoluées que ce que nous connaissons aujourd'hui. Il était sans aucun doute d'origine démoniaque. " Tout ce qu'il peut dire d'autre sur l'ouvrage, c'est qu'il ne l'a plus. Concernant les événements lunaires, il soupçonne des démons d'être à l'œuvre et juge que les hommes feraient mieux d'abandonner le satellite. Il dénie sincèrement toute implication de la Fraternité. Si les investigateurs le brutalisent ou le menacent, des gros bras se précipitent à son secours. Rice intervient avant que quiconque soit grièvement blessé, mais demande aux visiteurs de partir.

Dès qu'ils ont quitté le temple, les baraqués leur tombent dessus avec la ferme intention de les tuer. Quand la situation devient critique pour l'un des deux camps, Rice sort du temple, voit ce qui se passe et y met un terme. S'excusant auprès des PJ, il leur apporte toute l'aide qu'il peut. Il chasse sur-le-champ les gros bras de la Fraternité et leur ordonne de quitter les lieux.



Un billet pour la lune

Deux jours après leur période d'entraînement, les investigateurs sont conduits au centre de lancement de Floride et embarquent dans une navette spatiale. Après une longue attente, l'engin décolle. Le départ se passe bien, mais un Gardien sadique peut souhaiter faire intervenir quelques dysfonctionnements mineurs afin de faire monter la tension. Le trajet jusqu'à la Station Spatiale Liberté avoisine les onze heures. À l'arrivée, les passagers doivent aider à décharger la cargaison (le gouvernement n'allait pas dépenser tout cet argent rien que pour transporter les investigateurs). Cela prend une heure environ, sauf désastre. Les PJ passent la " nuit " à bord de la station dans de petits compartiments et attendent que leur VTL fasse le plein et reçoive une nouvelle cargaison. La rotation de Liberté crée une gravité de 0,4 g, ce qui les prépare à la lune.

Dès que leur véhicule est prêt, les investigateurs prennent place dans leurs quartiers exigus pour les prochaines soixante heures. Lorsqu'il est en orbite autour de la lune, ils aident à faire descendre la cargaison avec de petits véhicules (l'alunissage du VTL est trop coûteux). Ils contribuent aussi au rapatriement de Jones et Stevens. En chemin, la jeune scientifique revient à elle et crie de manière peu cohérente : " Ça l'a mis en pièces... les données étaient normales... lune creuse... programme... ". Elle redevient catatonique. Ses commentaires font référence à l'incident au cours duquel le Marcheur du Vide a écartelé Stevens. Ce qu'elle sait sur la véritable nature de la lune provient de sa rencontre avec le champ créé par Domaag T'eel et des impressions qu'elle en a tirées. Les références aux données et au programme se rapportent à la simulation informatique de la lune qu'elle a réalisée et qui est décrite ci-après.

Le VTL dispose d'un mini-laboratoire médical qui permet à Brackendorf d'examiner le cadavre de Stevens. Il en vient à confirmer que celui-ci a été mis en pièces par quelque chose, bien qu'un jet réussi de Médecine révèle que les blessures ne contiennent pas le moindre résidu organique (pas même une cellule) qui aurait pourtant dû être présent s'il avait été attaqué par un être vivant. De même, il ne relève aucun composant inorganique qui ne soit pas attribuable à son scaphandre. C'est comme s'il avait été tué par une force plutôt que par une entité matérielle.

Lorsque Brackendorf en a fini avec son examen, l'équipe pénètre dans la base et rencontre le personnel. Ensuite, empruntant une Jeep lunaire, elle se rend à la Base de la Mission Martienne pour y faire la connaissance de ses occupants.

Chaque investigateur est équipé d'un scaphandre de surface et de son matériel personnel (ordinateur de poche, instruments et autres). Étant des représentants officiels de l'ONU, ils sont tous armés d'un pistolet gyro. Wing possède aussi un fusil gyro.

Installations humaines

La lune abrite deux installations humaines différentes : la Base Lunaire Scientifique et la Base de la Mission Martienne, toutes deux du DESNU. Elles sont distantes de 3 000 mètres, de sorte que la construction de la deuxième ne provoque pas d'interférences avec les instruments de la première.

Base Lunaire du DESNU

La base a été achevée en l'an 2000, après une série de désastres, de pannes des équipements, de morts accidentelles et autres ennuis. À un certain point, malgré les millions investis, le programme faillit être annulé. Toutefois, Saunders, la directrice de la NASA, avec l'approbation de l'ONU, prit personnellement en charge le projet. C'est sous sa supervision que la base fut terminée. On y accède par un sas qui ne peut pas être verrouillé mais qui possède une sécurité empêchant que les portes intérieures et extérieures soient ouvertes en même temps.

Plan de surface

La base comprend un ensemble de panneaux solaires, un module scientifique, un module d'habitation, un site d'alunissage et un hangar. Le hangar et les modules sont enfouis sous le sol lunaire pour les protéger des radiations solaires et des débris spatiaux.

Plan intérieur

Sas : un sas normal.

Sas : un deuxième sas par mesure de sécurité.

Système de survie : il contient tous les systèmes de contrôle d'environnement de la base. Il serait extrêmement gênant que ce matériel cesse de fonctionner.

Centrale électrique : une centrale évoluée, alimentée par les panneaux solaires. La base possède assez de batteries de réserve pour tenir pendant 72 heures en cas de défaillance de

la centrale. Un module peut être alimenté par la centrale d'un autre si la consommation de ce dernier est réduite.

Cambuse : on y trouve les cuisine, salle à manger et aire de détente. Cette dernière contient du matériel d'exercice physique et des cubes individuels insonorisés, équipés de terminaux informatiques et d'écrans vidéo.

Cabines : équipées des éléments de survie nécessaires, chacune d'elles peut accueillir jusqu'à quatre personnes, dans des conditions spartiates.

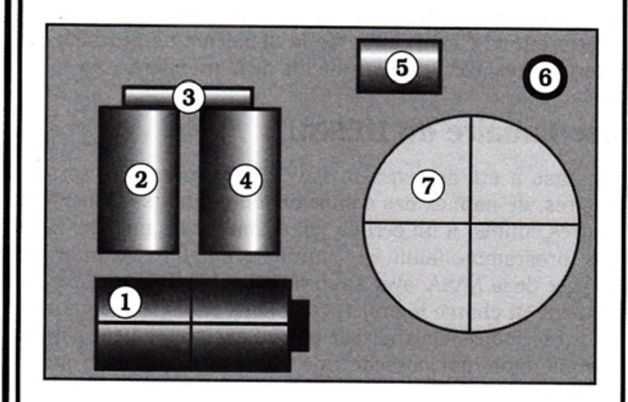
Placard : il renferme une ample réserve de kits de réparation, câbles, pistolets CO_2, assez de scaphandres de surface pour toutes les personnes présentes et dix packs propulseurs. Il y a également deux pistolets gyro avec 99 cartouches (33 de chaque type) encore dans leur boîte d'origine.

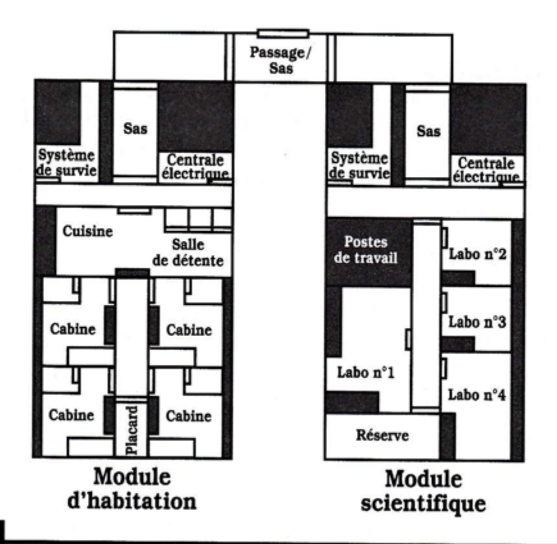
Postes de travail : ce sont des postes informatisés de haute technologie. Si les investigateurs étudient celui du Dr. Jones (il est dûment identifié), examinent sa simulation intitulée " données anomales " et réussissent un jet d'Informatique, ils découvrent vingt-trois entrées relatives à des défaillances confirmées du matériel et vingt-et-une à des défaillances supposées. La réussite d'un deuxième tirage fait apparaître qu'une donnée a été classée anormale parce que, pendant deux secondes, une sonde a indiqué qu'il y avait une zone creuse à dix mètres sous la surface alors que d'après l'auto-diagnostic de l'appareil, tout fonctionnait parfaitement. Un troisième jet réussi en localise le site, qui s'avère être l'endroit du drame des Dr. Jones et Stevens. La sonde a pu obtenir momentanément une lecture exacte parce que le champ de Domaag T'eel a perturbé les interférences complexes des Mi-Go. Si le Dr. Tensler prend connaissance de ces résultats, il acquiert la certitude qu'il approche de son but et redouble d'efforts. S'il s'agit de Merrick, celui-ci efface discrètement les données en question et se rend ensuite sur le site pour vérifier que le champ d'interférence mi-go fonctionne de nouveau correctement. Il gardera désormais les investigateurs à l'œil. Ceux qui examinent la zone ne parviennent pas à percer le camouflage. Personne ne se laissera convaincre de creuser à cet endroit.

Base Lunaire Scientifique du DESNU

Surface (haut) et intérieur (bas)

1 Panneaux solaires
2 Module d'habitation
3 Passage/sas
4 Module scientifique
5 Entrepôt
6 Balise
7 Aire d'alunissage

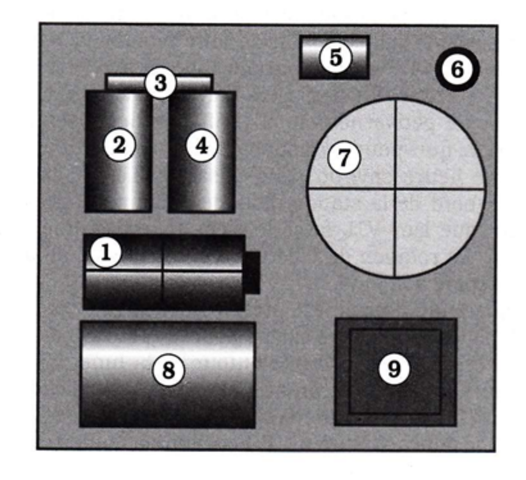


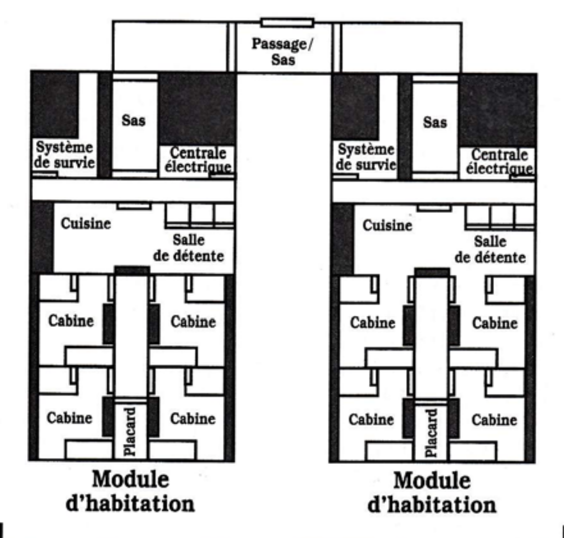


Base de Mission Martienne du DESNU

Surface (haut) et intérieur (bas)

1 Panneaux solaires
2 Module d'habitation
3 Passage/sas
4 Module d'habitation
5 Entrepôt
6 Balise
7 Aire d'alunissage
8 Entrepôt
9 Monte-charge





Laboratoires : chacun d'eux est conçu pour un travail spécifique (analyse de terrain, recherches magnétiques, etc.) ou pour un usage général. On n'y trouve rien d'anormal.

Entrepôt : il contient deux scaphandres de surface ajustables, des kits de réparation et toutes sortes de matériel scientifique.

Base de la Mission Martienne

La Base de la Mission Martienne, inachevée, est plus récente que la base scientifique. Le personnel qui l'occupe est encore en train de la bâtir. Quand elle sera finie, elle abritera l'équipe chargée de construire le vaisseau de la Mission Martienne, et ensuite son équipage.

Plan de surface

Le plan de surface montre la position des quartiers d'habitation, des panneaux solaires, de l'aire d'alunissage, du monte-charge et de l'entrepôt. Celui-ci protège le matériel qui sert à la construction de la base ainsi que ses éléments les plus délicats.

Plan intérieur

Les modules d'habitation sont des répliques exactes de ceux de la base scientifique. Les placards renferment des kits de réparation, etc., ainsi que des scaphandres de travail (un par ouvrier) et quatre scaphandres de travail renforcés. Ils contiennent tous également trois pistolets gyro et 120 cartouches (40 de chaque type).

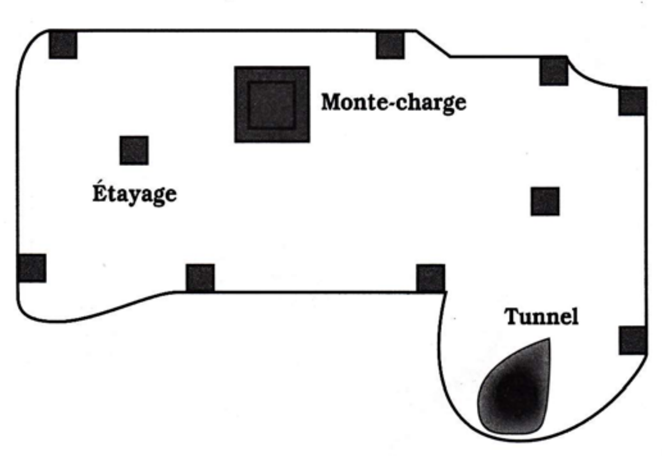
Le sous-sol

L'équipe de la Base de Mission Martienne appelle son excavation le " Sous-sol ". Sur le site, l'activité est constante et les équipements lourds travaillent sans interruption.

Étayage : un pylône de soutien.

Monte-charge : un ascenseur vers la surface.

Tunnel : lors du quatrième jour de présence des investigateurs sur la lune, les ouvriers percent accidentellement un tunnel dont les Mi-Go ignorent l'existence. Ce tunnel conduit à la caverne de Domaag T'eel.

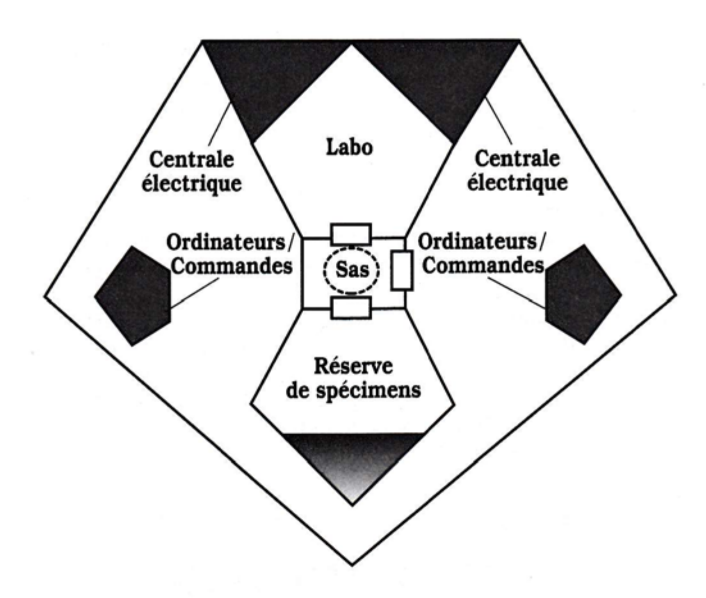


Les constructions Mi-Go

L'avant-poste des Mi-Go

L'avant-poste est une petite base d'observation d'où les Mi-Go surveillent les humains. Elle est souterraine, afin d'être cachée et protégée des instruments humains. Les terriens et Merrick peuvent y accéder par un sas dissimulé.

Sas : il est évident que c'est un sas, bien que de conception extraterrestre.



Laboratoire : un labo d'une technologie très avancée et quasi incompréhensible, rempli d'outils étranges et d'équipements bizarres et singuliers.

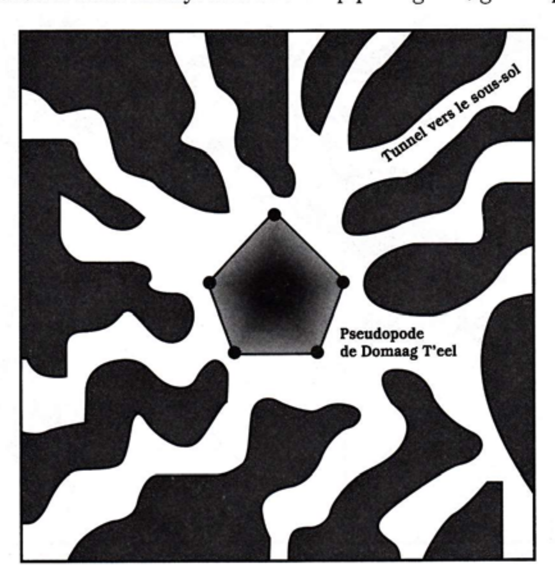
Réserve de spécimens : elle sert actuellement de simple réserve. Tout humain capturé y sera détenu dans des compartiments en Plexiglas couvert de givre, en animation suspendue. L'un de ces compartiments contient un Byakhee, gelé mais toujours vivant.

Centrale électrique : c'est la source d'énergie de la base. Sa conception et ses principes fondamentaux sont impénétrables, mais l'énergie qui palpite et les lumières qui pulsent rendent son usage évident.

Ordinateurs/Contrôles : cette installation contrôle le matériel des Mi-Go. Les consoles de commande ont une étrange allure, avec leurs bosses et leurs arêtes déconcertantes ; elles émettent des bruits et des couleurs bizarres. Les Mi-Go savent interpréter ces données visuelles et sonores, dépourvues de sens pour les humains.

La caverne de Domaag T'eel

C'est l'endroit où un des pseudopodes de Domaag T'eel a percé le champ de confinement des Mi-Go, à la recherche de la surface. Il y a rencontré les explorateurs britanniques. Leurs restes et leur équipement, horriblement conservés par le vide, gisent sur le sol. Parmi les corps figure l'ancêtre de Ch'en. Le pseudopode sort d'un trou occupant le centre de la caverne ; il est contenu dans un mystérieux champ pentagonal, généré par



cinq colonnes, ayant la même forme de pentagone et allant du sol au plafond. Elles semblent moulées dans un plastique noir brillant très résistant ; il faut au moins une charge explosive pour les détruire. La vue de la terrible masse palpitante contenue dans le champ coûte 0/1D6 points de SAN.

Il est très dangereux pour des humains de pénétrer dans la caverne, car Domaag T'eel émet un champ qui déclenche les modifications des Mi-Go. Quiconque s'approche à moins de cinq mètres de la barrière doit résister à un POU de 15 ou perdre 1D10 points de SAN et générer immédiatement un Marcheur du Vide qui attaque ses compagnons (ou la personne elle-même si elle est seule). Le Marcheur du Vide reste présent jusqu'à ce que celui qui l'a généré soit tué, sorte du champ ou réussisse un jet de résistance. Un succès au premier jet ne fait perdre que 0/1D6 points de SAN. Chaque minute de présence à l'intérieur du champ impose de faire un tirage sur la table de résistance.

Événements

Premier jour, première nuit

La première journée est consacrée au déchargement de la cargaison et aux rencontres avec le personnel (comme déjà mentionné). Les investigateurs ont ainsi l'occasion de mieux connaître les membres de l'équipe. La nuit est parfaitement tranquille.

Le deuxième jour et les Cauchemars

Pendant la deuxième journée, les investigateurs peuvent continuer leurs recherches. S'il le désire, le Gardien peut relever la sauce avec un ou deux accidents (problème de scaphandre, panne de propulseur). À un certain moment, Tensler se persuade que les PJ représentent une menace et commence à agir contre eux. Il leur envoie d'abord des Cauchemars afin de les effrayer. La nuit, ils sont réveillés par des grattements à leur porte. S'ils vont voir ce qui se passe, ils se retrouvent face à une silhouette en scaphandre qui disparaît rapidement. Sur un jet d'Idée réussi, ils ont suffisamment de présence d'esprit pour remarquer le nom “ Stevens ” inscrit sur le casque. Tensler leur envoie d'autres images cauchemardesques du mort, chacune plus horrible que la précédente. La dernière manifestation montre le corps déchiqueté. Tensler fait très attention à ce que seuls les investigateurs aient des Cauchemars, de façon à jeter le doute sur leur santé mentale. Il est peu probable que ces manifestations découragent les intrépides PJ ; elles devraient plutôt attiser leur curiosité. Constatant son échec, Tensler va passer à la vitesse supérieure lors de la nuit suivante.

Le troisième jour et les Marcheurs du Vide

Au cours de leur troisième journée, les investigateurs vont sans doute chercher à déterminer l'origine des Cauchemars. Le Gardien peut en profiter pour les lancer sur de fausses pistes. Par exemple, l'indicateur des senseurs de la base révèle, s'il est contrôlé, qu'il y avait une grande concentration de radiations mystérieuses au moment des apparitions des Cauchemars, avec des crêtes à chaque manifestation. Cela résulte de l'interaction entre Tensler et Domaag T'eel. Les zones de radiations détectées sur la Lune sont simplement dues aux activités aléatoires de l'entité. Inciter les investigateurs à poursuivre ces fluctuations devrait permettre de les occuper jusqu'aux événements de la nuit. Ce même jour, Tensler se dispute en public avec DesClars à propos d'un travail que celui-ci a effectué.

Pendant la nuit, Tensler génère trois Marcheurs du Vide avec l'intention de leur faire tuer les gêneurs. Malheureusement, sa colère contre DesClars influence ses créations qui s'attaquent à l'homme endormi. Les investigateurs sont réveillés par les cris de terreur de la victime qui est




COGAN

bientôt déchiquetée. Les trois monstres se retournent ensuite contre le reste du personnel mais visent principalement les PJ. Ces derniers se retrouvent sans doute dans une fâcheuse posture, mais le temps joue pour eux car Tensler s'arrête lorsqu'il ne lui reste plus que 5 PM (au bout de deux minutes et demie). Il est capable d'agir pendant qu'il se concentre ; il prétend seconder ceux qu'il veut éliminer et feint même d'être blessé.

Le quatrième jour

Peu après la disparition ou la défaite des Marcheurs du Vide, la base scientifique reçoit un message urgent de la Mission Martienne. La transmission audio-vidéo est terriblement déformée. C'est Delvin qui appelle. Elle paraît paniquée, ce qui inquiète ceux qui la connaissent. Elle annonce que " ...tunnel... équipe a trouvé quelque chose... sorte... organisme extraterrestre... tous morts... quelque chose... tués... à l'aide... ", puis l'écran devient noir après une dernière vague de parasites. Il est désormais impossible d'entrer en communication radio et tout l'équipement ultra sensible est perturbé par un champ énergétique d'un type particulier. Si quelqu'un pense à vérifier, il constate que les senseurs détectent des niveaux élevés de radiations mystérieuses, la base martienne étant au centre de la plus forte concentration, la seconde émanant de la base scientifique. Une étude des enregistrements précédents révèle que les niveaux de radiation se sont accrus au moment de l'attaque des Marcheurs du Vide.

Après avoir entendu la transmission, Tensler s'éclipse, prend un pistolet gyro, un scaphandre de surface et un pack propulseur, et part pour la base martienne, persuadé que son heure de gloire approche. Il n'hésite pas à abattre quiconque tente de l'intercepter avec son arme ou un Marcheur du Vide. La radio étant inutilisable, il est impossible d'alerter l'autre base.

Tensler y arrive sans doute avant les investigateurs et ne s'y arrête que pour se mettre au courant des événements. Il déclare au personnel que les représentants de l'ONU sont devenus fous et qu'ils veulent tuer tout le monde, aussi les investigateurs auront-ils un peu de Baratin à faire à leur arrivée. Il se dirige ensuite vers le sous-sol, s'empare d'explosifs et s'avance dans le tunnel. Il va aussi vite qu'il le peut (il met une dizaine de minutes), place les charges et les fait sauter — à moins d'une intervention.

Quand les investigateurs se présentent à la base martienne, le personnel est pris de panique ; Delvin essaye de rétablir l'ordre. Elle bloque les arrivants jusqu'à ce qu'ils la persuadent qu'ils disent la vérité (jet de Baratin). Cela leur est plus difficile s'ils sont seuls (-15 au Baratin) que s'ils sont accompagnés de membres de l'autre base (pas de modificateur). Bien sûr, si un combat éclate, les investigateurs sont les mieux armés. Quand Delvin est enfin convaincue, elle leur annonce que Tensler est parti dans le sous-sol. Elle dispose également d'un enregistrement de ce qui s'est passé : les excavateurs sont tombés sur un tunnel et ont décidé d'envoyer une équipe en exploration pour vérifier que ce boyau ne risquait pas de saper le site de construction.

L'enregistrement provient d'une caméra reliée par câble et emportée par l'équipe. Elle passe en accéléré le trajet de descente et ralentit pour montrer les images des restes des explorateurs britanniques (voix : " Qu'est-ce que c'est ? On dirait des humains ! ") La caméra fait un panoramique jusqu'à ce que le pseudopode de Domaag T'eel soit visible (voix : " Seigneur ! C'est quoi, ça ? Nous nous rapprochons. ") L'image se met à balancer de haut en bas violemment (voix : " Que... ma tête ! ") puis, brusquement, à tourner comme si le porteur de la caméra était soulevé puis se mettait à tournoyer (voix : " Noon ! Seigneur non ! "). Elle est désormais immobile, montrant les corps déchiquetés éparpillés dans la grotte.

Si les investigateurs le lui demandent, Delvin signale que la liaison câblée est toujours active. Elle leur permet de voir (pardessus un cadavre) Tensler qui pose ses explosifs dans les colonnes et qui s'enfuit. La caméra fournit un dernier plan de l'explosion puis cesse de fonctionner.



La libération de Domaag T'eel

L'explosion libère le pseudopode qui se répand dans le tunnel en quête de matière organique à consommer. Il absorbe d'abord Tensler qui accourt pour recevoir sa récompense. Quiconque pénètre dans le conduit et approche à moins de 50 mètres du monstre doit réussir un jet de résistance contre un POU de 36 ou subir les effets indiqués au paragraphe «La Caverne de Domaag T'eel». Ceux qui se tiennent entre 51 et 100 mètres doivent affronter un POU de 18 ; de 101 à 150 mètres, le POU est de 9, et de 151 à 200 mètres, il descend à 5. Au-delà, il n'y a aucun risque.

Le pseudopode s'étend dans toutes les directions au rythme d'un mètre par dix secondes, et consomme tout sur son passage. Il cingle ses victimes potentielles avec 1D4 tentacules longs de deux mètres qui ont 10 % de chances de toucher. Ces tentacules infligent 1D8 points de dommages. Quand ils agrippent une cible, ils la ramènent dans l'entité avec une FOR 15. Quiconque entre en contact avec les gueules lacérantes, les tentacules et les sécrétions acides perd 2D6 points de vie par round jusqu'à la réussite d'un jet de résistance contre une FOR 20 qui permet de se libérer. Le tunnel mesure 1 000 mètres ; Domaag T'eel met environ trois heures pour en sortir et envahir le Sous-Sol.

Les Mi-Go

La libération du pseudopode pose un sérieux problème aux Mi-Go. La consommation d'êtres intelligents (Tensler et quelques malheureux Mi-Go qui passaient par là), désormais incorporés à son être, a rendu Domaag T'eel encore plus dangereuse.

Les extraterrestres dépêchent un agent, Merrick s'il est toujours vivant, auprès des investigateurs. Si ces derniers sont d'accord, les Mi-Go les emmènent dans leur avant-poste et leur expliquent leur plan : ils comptent se servir des centrales électriques des humains pour alimenter un nouveau champ de confinement. Pour ce faire, cinq nouveaux points focaux vont devoir être installés. Les Mi-Go peuvent les fournir en une heure (des Signes des Anciens gravés sur de lourds blocs de pierre). Les disposer de manière précise autour de la Base de la Mission Martienne prend trente minutes. Après leur installation, il faut encore une heure pour placer les câbles et les brancher aux centrales électriques. Le système est ensuite opérationnel. Le pseudopode va atteindre la surface en à peine trois heures, ce qui ne laisse guère de marge et, malheureusement, le travail ne pourra pas se poursuivre sans interruptions.

Les difficultés

Tensler et Domaag T'eel continuent de générer des Marcheurs du Vide et perturbent la construction du champ de confinement. Toutes les trente minutes, il y a 20 % de chances pour qu'un groupe d'investigateurs rencontre 1D3 Marcheurs du Vide. Ces manifestations, qui durent 1D6 minutes, ont les mêmes caractéristiques que si leur créateur avait 3D6 points d'INT et de POU, du fait de l'assimilation de Tensler dans la masse. Le Gardien prendra soin de les faire apparaître avec un maximum d'effet dramatique, au moment où la terreur sera à son comble. Par exemple, un investigateur dans la base martienne, maintenant englobée dans le champ de détention (qui est immense, des milliers de mètres carrés), se trouve bloqué par un ou deux Marcheurs du Vide.

La fin

Sauf désastre, le champ de confinement est achevé avant que Domaag T'eel n'atteigne la surface. Si les investigateurs échouent dans leur tâche, les Mi-Go prennent la relève, même s'ils doivent bâtir une cage encore plus grande. Pour augmenter le côté dramatique, le pseudopode va surgir à la surface lunaire et se déplacer à tâtons juste au moment où le champ est établi — une défaillance électrique dans une des bases, nécessitant le sacrifice héroïque de l'individu qui se charge de rétablir le courant, serait parfaitement appropriée. Le champ emprisonne Domaag T'eel, qui glisse lentement d'un bord à l'autre, à la recherche d'une issue. Les esprits qu'il a absorbés l'ont rendu maintenant semi-pensant et il en est d'autant plus dangereux.

La génération du champ consomme l'énergie des centrales électriques et des batteries à une vitesse spectaculaire, laissant les investigateurs et autres survivants dans une situation très désagréable : la Mission Martienne est contenue dans le champ, l'autre base n'a plus de courant et des incendies se sont déclarés dans ce seul abri à des milliers de kilomètres. Sans une intervention des Mi-Go, ils vont tout simplement périr quand les réserves de leurs scaphandres seront épuisées. Les Mi-Go vont sans doute contraindre Domaag T'eel à rentrer sous la surface de la Lune et abandonner les humains à leur triste sort (à moins qu'ils n'en fassent des sujets d'expérience), détruisant soigneusement toute trace de ce qui s'est passé. Voici un final idéal : tous les survivants épuisés se regroupent, sachant qu'ils ont conjuré pour un temps le destin de l'Humanité, mais également conscients que l'espace glacial va bientôt les dépouiller de leur vie.

Référence du Mythe

Cette section contient les informations sur le Mythe nécessaires pour diriger " Lune de Sang ". Elle est destinée au seul Gardien.

Histoire supposée de l'Humanité et de la Lune

Quelque 850 millions d'années avant notre ère, la Lune fut arrachée à la Terre et s'installa dans une orbite proche de celle qu'elle occupe actuellement. Cet événement provoqua l'engloutissement de la terrible cité de R'lyeh dans le Pacifique et lança le long processus d'érosion des villes des Choses Très Anciennes. Malgré les dommages infligés à leurs cités, ces dernières tirèrent profit de l'emprisonnement de Cthulhu et de ses larves.

Les Mi-Go arrivèrent de Yuggoth 160 millions d'années avant notre ère et établirent des bases et des colonies sur notre planète. C'est à cette époque qu'ils installèrent aussi un avant-poste, peut-être plusieurs, sur son satellite. Ils découvrirent que ce dernier était creux et apprirent, grâce à leur savoir scientifique, qu'il était destiné à jouer un rôle dans le retour des Grands Anciens. Comme les Mi-Go désapprouvaient ce retour (pour des raisons qui leur sont propres et qui n'ont certainement aucun rapport avec celles qu'ont les humains de s'y opposer), ils décidèrent de prendre des mesures pour l'empêcher. Ils conçurent et exécutèrent une multitude de plans au fil des siècles, le plus ambitieux étant sans doute la formation d'une masse de matière organique extrêmement dense et dépourvue d'esprit dans les zones creuses du satellite. Cette masse se développa en se reproduisant elle-même, modifiant progressivement par sa croissance la densité et l'orbite lunaires. L'ensemble de ces changements a lentement entraîné des transformations radicales de la Terre et de ses habitants, attirant l'attention des extraterrestres et les incitant à venir étudier ces formes de vie.

Des millions d'années après leur colonisation, les Mi-Go rencontrèrent des proto-humains primitifs qui les intriguèrent. Ils capturèrent quelques tribus et pratiquèrent des

modifications génétiques et chirurgicales qui changèrent l'évolution de certains représentants. Satisfaits du résultat de leur travail, les Fungi décidèrent de transformer les descendants des êtres ainsi modifiés en outils qui contribueraient à empêcher la remontée de R'lyeh et le retour des Grands Anciens.

Des légendes liées aux Mi-Go ont persisté dans presque toutes les cultures humaines, y compris l'ethnie souterraine décrite dans " Le Tertre ". Les humains de cette souche cessèrent de fréquenter les habitants de la surface à cause de leurs liens possibles avec les " diables de l'espace " (les Mi-Go). D'autres cultures ont entretenu ces mythes par des récits sur les dieux mauvais et les démons. Cet héritage est également présent dans les gènes mêmes de l'Humanité. Les diverses modifications que les extraterrestres ont réalisées l'ont rendue vulnérable aux manipulations et ont provoqué une grande confusion intellectuelle concernant la vie, la vérité et l'existence. On pourrait dire que les Mi-Go sont les fondateurs de la philosophie.

L'action des Mi-Go concernait aussi d'importantes transformations des cerveaux des proto-humains. L'association de ces changements et des mutations ultérieures ont eu plusieurs conséquences. Les Fungi avaient installé divers " pièges " dans leur esprit, destinés à servir de mécanismes de contrôle. Malheureusement pour les expérimentateurs, ces implants n'ont pas tous connu le même degré de réussite, et la plupart furent déclenchés accidentellement au cours de l'histoire humaine, entraînant des cas de folie, parfois même de génie. Ils cherchèrent également à accentuer nettement certaines capacités des proto-humains et à en limiter d'autres, telles que la sensibilité de la vie terrestre envers ses manipulateurs. Les effets furent très variables et l'on peut attribuer de nombreux exemples de perception extrasensorielle à des expériences ratées (ou réussies).

Après avoir modifié les proto-humains, les Mi-Go se contentèrent d'observer les progrès de leurs sujets d'expérience. De temps à autre, ils s'emparent d'échantillons de la population, ce qui est à l'origine des histoires d'enlèvements par des démons, mais dans l'ensemble, ils laissent l'Humanité se débrouiller. Ils sont parfois contraints d'agir contre des individus (des disparitions mystérieuses, y compris celles de villages entiers, sont peut-être leur œuvre) mais ils s'arrangent pour rester très discrets. L'un des principaux exemples de leur intervention dans les affaires humaines fut provoqué dans les années 20 par une exploration britannique de la Lune, rendue possible par l'usage de portails.

L'exploration lunaire

Peu de gens savent que le gouvernement britannique s'est intéressé à l'exploration de la Lune dans les années 20. Cette entreprise, menée en empruntant des portails, permit de rassembler quantité d'informations sur ce satellite. La première de ces expéditions est racontée dans " La Lune Maléfique ", dans le supplément *Les Grands Anciens*. D'autres, tout aussi secrètes, suivirent. Les Mi-Go, pour des raisons qui leur sont propres, considérèrent avec une certaine indifférence l'activité des humains sur le satellite (ils souhaitaient peut-être voir comment leur expérience avait progressé) et se contentèrent d'éviter tout contact avec les explorateurs. C'était typique de leur part, car ils semblent ne jamais chercher à nuire à l'homme sans motif valable. Malheureusement pour eux, les premiers voyageurs anglais donnèrent aux Fungi des raisons de réagir.

Une équipe découvrit une entrée menant dans les cavernes des Mi-Go et atteignit une zone où un pseudopode de la masse créée par ces derniers s'était libéré du champ qui le retenait prisonnier. Les émanations de l'entité déclenchèrent une réaction dans l'esprit des explorateurs, entraînant l'apparition d'une violente force psychokinétique. Tous les humains et plusieurs extraterrestres que cette activité avait attirés sur le site rencontrèrent une mort brutale. Cet événement convainquit les Mi-Go qu'il était préférable d'empêcher les humains de revenir sur la Lune par les portails magiques. Après avoir recapturé le pseudopode, ils se penchèrent sur ce nouveau problème. Ils conçurent alors un plan compliqué visant à remplacer des personnages-clés par des Mi-Go déguisés. (Souvent, le " déguisement " consistait principalement à transplanter leurs organes de pensée dans des enveloppes humaines.) Ils mirent ainsi fin aux explorations, détruisirent toutes les traces qu'ils trouvèrent des premières missions lunaires et firent en sorte qu'on ne puisse plus ouvrir de portail sur le satellite. Ce plan a apparemment fonctionné puisque, pour tout un chacun, Neil Armstrong est le premier à avoir marché sur la Lune.

Les Mi-Go y ont surveillé de très près l'activité des hommes dans les années 60 et 70. Ils préférèrent ne pas intervenir, sans doute parce que, grâce à leur action sur les instruments scientifiques humains, ceux-ci étaient dans l'incapacité d'en découvrir la vraie nature. Lorsque la première base fut établie en l'an 2000, les Mi-Go se contentèrent d'observer les nouveaux colons. Bien que l'activité de ces derniers s'accrut, ils continuèrent de tolérer leur présence car dans le plan des extraterrestres il y avait une place pour l'Humanité.

Les Fragments de Kercez

Il y a une multitude de siècles, dans ce qui est maintenant la Grèce, une expédition des Mi-Go fut anéantie par un séisme. Plusieurs siècles après, en 535 av. J.C., un mathématicien grec nommé Alcibacus se rendait à Athènes lorsqu'un nouveau tremblement de terre fit réapparaître la base. Il y entra et parvint à récupérer des écrits extraterrestres avant d'être obligé d'en sortir. Il rejoignit Athènes et consacra plusieurs années à la traduction de sa découverte. Quand il eut fini, il lança les sortilèges qu'il avait ainsi découverts et en devint fou. Il fut tué en -528 alors qu'il attaquait deux soldats athéniens. Des archives de l'époque indiquent qu'il mourut " dans une crise de démence, en produisant d'horribles bruits ". Ses travaux, conservés pendant quelque temps à l'Académie de Platon, finirent par disparaître. Certaines parties resurgirent plus tard au Moyen-Orient. Une traduction en latin, appelée pour des raisons inconnues les Fragments de Kercez, fut réalisée par un érudit qui périt ensuite après avoir perdu la raison. Les inscriptions originales ne furent jamais retrouvées et ont peut-être été récupérées par les Mi-Go.

Depuis, le travail d'Alcibius est connu sous le nom de " Fragments de Kercez ". La traduction originale en grec appartient désormais à une collection privée française. Il en existe des versions arabe et latine (également chez des collectionneurs indépendants) et une en anglais que l'on doit au Dr. Rice. D'après la table des matières parvenue jusqu'à nous, il manque une quantité énorme de l'œuvre. Les éléments disponibles contiennent des formules mathématiques, des descriptions de planètes du système solaire et un inventaire à la fois très détaillé et très incomplet des interférences des Mi-Go dans le développement humain.

Les sections mathématiques sont rédigées avec un code bizarre ne pouvant être décrypté qu'après des années d'efforts (des mois avec l'aide d'un ordinateur). Elles décrivent la nature de l'espace-temps, d'autres dimensions et les modifications que les Mi-Go ont apportées aux humains, avec des détails précis mais souvent incomplets. Les autres sections ont simplement besoin d'être traduites dans un langage que le lecteur comprend. Elles traitent des planètes du système solaire, principalement la Terre et son satellite, et donnent des renseignements qu'aucun travail humain n'aurait pu fournir avant le 20ème siècle. Les deux versions les plus complètes, la grecque et l'anglaise, contiennent trois sorts dans la partie mathématique. Il s'agit d'Accorder un Cristal, Activation et Contacter un Mi-Go.

Titre	Langue	+ en Mythe de Cthulhu	Multiplicateur de sort*	Perte de SAN
Fragments de Kercez	Grec	+10 %	x3	2D6
Fragments de Kercez	Arabe	+8 %	x2	2D4
Fragments de Kercez	Latin	+5 %	x1	1D4
Fragments de Kercez	Anglais	+9 %	x3	2D6

* Le multiplicateur de sort indique le nombre de sorts que le livre contient. Par exemple, avec un multiplicateur x2, l'ouvrage renferme deux sorts. Seul quelqu'un capable de déchiffrer le code mathématique ou possédant une traduction peut les apprendre.

Nouveaux sortilèges

Accorder un Cristal

Ce sort permet à l'utilisateur d'accorder un cristal qui lui servira pour le sort d'Activation. Le cristal concerné doit être d'une grande qualité et ne contenir aucune imperfection. Chaque point de POU consacré à son accord confère 10 % de chances supplémentaires à la réussite de l'Activation (la perte de POU est définitive). Pour lancer le sort, il est nécessaire de se concentrer pendant une heure par point de POU utilisé et cela fait perdre 1D4 points de SAN. Le cristal reste accordé tant que la personne à qui il est lié est vivante. Si un vrai cristal Mi-Go est employé, chaque point de POU dépensé accorde 20 % de chances à la réussite de l'Activation.

Activation

Ce sort nécessite l'usage d'un cristal spécialement accordé (voir Accorder un Cristal). L'enchanteur peut le lancer sur lui-même ou sur une autre personne. Dans le premier cas, il doit tenir le cristal enchanté et se concentrer pendant un nombre de minutes égal à la quantité de PM dépensés. Chaque PM utilisé lui donne 5 % de chances de réussir. Pour que le sort soit lancé sur quelqu'un d'autre, celui-ci doit avoir un cristal accordé près de lui et l'enchanteur doit se tenir à moins de 10 m ; s'il réussit (en suivant la procédure indiquée précédemment), l'enchanteur doit malgré tout vaincre le POU d'une cible qui voudrait résister. Le sort n'a d'effet que sur les humains. Il coûte 1D4 points de SAN et peut être lancé plusieurs fois.

En cas de succès, l'enchanteur active une ou plusieurs modifications Mi-Go dans l'esprit de la cible (un jet pour chaque réussite). Le sort n'est malheureusement pas très précis et peut avoir de terribles effets sur elle. Déterminez l'effet obtenu sur la table suivante :

Jet	*Effet*
1	La cible fait de mauvais rêves pendant 1D6 jours.
2	La cible fait des rêves extrêmement troublants pendant 1D6 jours et perd 1 point de SAN à la fin de la période de cauchemar.
3	La cible fait des cauchemars terrifiants pendant 1D6 jours et perd 1 point de SAN par jour.
4	La cible plonge dans une transe catatonique pendant 1D6 jours.
5	La cible perd immédiatement 1D8 points de SAN.
6	La cible perd 1D4 points de SAN et gagne 1 point d'INT.
7	La cible perd 1D6 points de SAN et gagne 1 point de POU.
8	La cible perd 1D10 points de SAN et gagne 1 point en POU et INT.
9	La cible perd 1D6 points de SAN et devient un générateur de Cauchemar (voir ci-après).
10	La cible perd 1D8 points de SAN et devient un générateur de Marcheur du Vide (voir ci-après).

Nouvelles créatures du Mythe

Cauchemars

Les Cauchemars sont la création psychokinétique d'un esprit humain qui a été " activé " par le sort Activation ou par d'autres moyens. Comme ils ont une existence très limitée dans l'espace-temps, on peut les voir et les entendre, mais il leur est impossible de manipuler physiquement quoi que ce soit. Étant issus de l'imagination humaine, leur apparence est très variable, mais ils font partie des choses les plus horribles et les plus terrifiantes auxquelles leur créateur peut penser.

Chaque fois qu'un générateur humain s'endort, il y a 40 % de chances pour qu'il crée un nombre de Cauchemars égal à son POU/6. Ils se manifestent n'importe où, à moins de 200 mètres de lui, et se déplacent de manière aléatoire, mais ils sont plutôt attirés par les gens. Les structures matérielles gênant leurs déplacements, ils sont incapables de traverser les murs ou les portes fermées. Chaque Cauchemar dure 1D6 minutes, ou jusqu'au réveil de son créateur. La vue d'un Cauchemar coûte un nombre de points de SAN égal au sixième du POU du créateur (aucun avec un jet de SAN réussi). La personne qui génère le Cauchemar fait des rêves terribles et perd 1 point de SAN à l'occasion de chaque création, aucun si elle réussit son jet de SAN. Les Cauchemars peuvent être détectés par les instruments scientifiques (ce sont des champs d'énergie) et ils apparaissent comme des formes confuses sur les équipements vidéo (leur forme est déterminée principalement par l'esprit de ceux qui les voient). Les gens qui génèrent des Cauchemars depuis longtemps (à la discrétion du Gardien) sont parfois capables de contrôler consciemment ces manifestations, avec un coût de 1 PM par minute de contrôle sur une portée de 200 mètres.

Marcheur du Vide

Comme les Cauchemars, les Marcheurs du Vide sont des entités psychokinétiques générées par un esprit humain " activé ". Toutefois, ce sont de puissantes manifestations de l'imagination dans le monde matériel capables de provoquer de sérieux dégâts de ce côté-ci du réel, mais qui, à la différence des Cauchemars, sont invisibles. On ne peut découvrir leur forme qu'en les rendant apparents par un artifice (en les recouvrant de sang, par exemple).

Chaque fois qu'un générateur de Marcheur du Vide s'endort (ou dans certaines situations), il y a 40 % de chances pour qu'il en fasse apparaître un. Celui-ci se manifeste à moins de 200 mètres et se met à tuer et à détruire. Il prend pour cible en priorité toute personne que son créateur n'apprécie pas (même si c'est de manière infime). Il dure 1D6 minutes, ou jusqu'à ce que son auteur se réveille ou que la créature soit détruite. Pendant la manifestation, le générateur fait d'atroces cauchemars qui provoquent une perte d'au moins 2 points de SAN (0 en réussissant un jet de SAN) selon le niveau d'horreur provoqué. Un générateur expérimenté (qui a toutes les chances d'être dément) est parfois capable de faire apparaître un Marcheur du Vide en y consacrant 2 PM par minute. Ces entités étant invisibles, se retrouver en leur présence ne coûte pas de point de SAN. Si elles sont rendues apparentes, leur vue fait perdre 0/1D8 points de SAN.

Marcheur du Vide

FOR	POU x 2 du générateur
CON	POU x 2 du générateur
TAI	POU+INT du générateur
INT	n/a
POU	n/a
DEX	INT du générateur
PV	(CON+TAI)/2
Déplacement	INT du générateur

Armes :

Griffes, % d'attaque = INT x 5 du générateur, dommages = (POU/6 du générateur)D6.

Morsure, % d'attaque = INT x 4 du générateur, dommages = (POU/4 du générateur)D6.

Armure : Pas d'armure, mais du fait de leur nature, les Marcheurs du Vide ne subissent que la moitié des dommages infligés par toutes les armes.

Sortilèges : Aucun.

Perte de SAN : 0/1D8 (quand il est visible).

Données techniques

Cette section contient les informations concernant les nouvelles professions, compétences, équipement, véhicules, des données sur la Lune, ainsi que des règles de jeu concernant les conditions dans l'espace.

Nouvelles professions pour le 21ème siècle

Pilote de navette/avion spatial

Astronomie
Crédit
Écouter
Électricité
Électronique
Mécanique
Opérations en gravité faible/nulle
Piloter un avion
Piloter une navette
Trouver objet caché

Spécialiste des Sciences Spatiales

Astronomie
Chimie
Crédit
Informatique
Lire/Écrire une autre langue
Parler une autre langue
Physique
Une compétence scientifique spatiale comme spécialité

Pilote de VTL

Astronomie
Crédit
Écouter
Électricité
Électronique
Mécanique
Opérations en gravité faible/nulle
Piloter un VTL
Trouver objet caché

Technicien Spatial

Informatique
Crédit
Électricité
Électronique
Opérations en gravité faible/nulle
Mécanique
Une compétence technique spatiale comme spécialité

Nouvelles compétences

Opérations en Gravité Faible/Nulle

L'utilisation de cette compétence permet au personnage d'agir plus ou moins normalement dans des conditions où la gravité est faible (moins de la moitié de celle dont il a l'habitude) ou nulle. Dans l'ensemble, il peut accomplir des tâches de routine sans problème si sa compétence est d'au moins 25 %. Les actions spéciales, telles que courir ou sauter d'un vaisseau spatial à un autre, nécessitent un tirage. En cas d'échec, l'action est mal effectuée — perte de contrôle pendant la course, le vaisseau visé n'est pas atteint, par exemple. Certaines compétences physiques, comme combat ou maniement d'armes, utilisées en situation de gravité faible ou nulle, devraient être réduites en faisant la moyenne avec Opérations en gravité faible/nulle quand il y a lieu. Compétence de Base : 0 %.

Piloter un VTL

Le pilotage d'un VTL nécessite un niveau élevé de compétence technique. Cela couvre tous les aspects de la conduite de ce type de véhicule, y compris la navigation. Un individu ayant au moins 25 % dans cette compétence peut manier un VTL dans des conditions normales. Il est parfois nécessaire d'effectuer des jets de pilotage dans les situations suivantes : le VTL est endommagé, se pose, tente un atterrissage d'urgence et tout autre cas où le Gardien juge le tirage indispensable. Ces jets et les conséquences de l'échec sont laissés à sa discrétion. Par exemple, un personnage qui tente d'arrimer un VTL dans des conditions normales fait un jet sous deux fois sa compétence, alors que s'il veut procéder à un atterrissage avec un appareil endommagé, il doit réussir un jet sous le quart de la compétence. Pratiquement tous les VTL sont identiques (ils sont, soit de fabrication américaine, soit copiés sur les modèles U.S.) et la compétence s'applique à tous les appareils actuels. Compétence de Base : 0 %.

Piloter une Navette

Commander une navette est infiniment plus compliqué que piloter un avion. La compétence gère toutes les phases de fonctionnement, du décollage à l'atterrissage. Un individu dont la compétence atteint au moins 25 % peut effectuer les manœuvres courantes sans difficulté. Quand l'appareil est endommagé, que l'atterrissage est délicat ou qu'une manœuvre sort de l'ordinaire, il est nécessaire de faire un jet de compétence, ainsi qu'à chaque fois que le Gardien le juge nécessaire. Les modificateurs et les conséquences des échecs sont également laissés à sa discrétion. Par exemple, un personnage qui veut poser sa navette sur une piste plane avec un guidage radio bénéficie de toute sa compétence, alors que s'il tente la même chose avec ses deux moteurs en feu et l'aile gauche à moitié détruite, le tirage se fait sous le quart de sa compétence (si le Gardien se sent d'humeur généreuse). Il existe une grande diversité de navettes, de taille et de capacité variables, aussi le personnage doit choisir dans quelle catégorie il désire piloter. Ceux qui désirent piloter un avion stellaire doivent choisir la catégorie avion stellaire. Compétence de Base 0 %.

Sciences spatiales

Les sciences spatiales comprennent de nombreuses branches dans lesquelles un personnage peut décider de se spécialiser. Pour choisir un domaine particulier, un joueur doit consulter son Gardien afin de définir la spécialisation concernée. Chacune constitue une compétence indépendante. Compétence de Base 0 %. En voici quelques exemples :

Sciences planétaires
Cette compétence est similaire à la Géologie, mais elle concerne les corps planétaires de manière générale. Elle représente aussi la capacité d'un personnage à tirer des conclusions

précises sur la planète en tant que système (cette compétence permet, par exemple, de déterminer la météorologie générale d'un monde).

Xénobiologie

Un personnage qui possède cette compétence a suivi une formation classique en biologie, mais connaît aussi les théories concernant d'éventuelles formes de vie non terrestres. Cette compétence peut être particulièrement utile pour étudier la nature de diverses créatures du Mythe (voire pour déterminer leurs points faibles).

Compétences techniques spatiales

Il existe plusieurs types de compétences techniques orientées vers l'espace. Un personnage qui opte pour une compétence technique spatiale n'appartenant pas à la liste suivante doit en déterminer les détails avec le Gardien. Compétence de Base 0 %.

Exploitation minière sous faible gravité

Cette compétence gouverne les activités minières sous faible gravité et dans le vide.

Construction sous gravité faible/nulle

Cette compétence gouverne la construction de structures sous gravité faible ou nulle, mais aussi dans le vide. Elle est indispensable pour la construction de bases et de vaisseaux spatiaux.

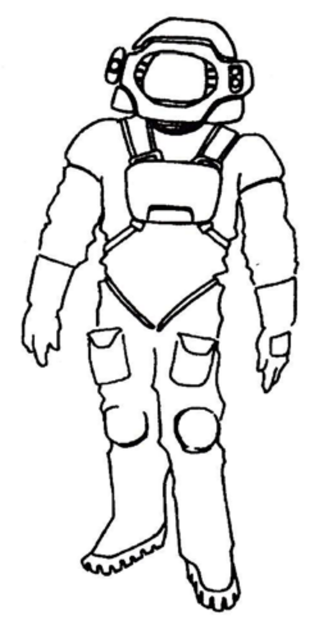
Conduire un véhicule télécommandé

Cette compétence gouverne la conduite de véhicules spatiaux commandés à distance, par exemple les drones d'exploration lunaire. Le personnage doit choisir le type particulier de véhicule télécommandé qu'il sait diriger. Avec un niveau de 25 %, il est capable de le manier dans des conditions normales, les jets de compétence étant nécessaires pour les situations plus spéciales. Le Gardien a toute latitude pour modifier ces tirages. Par exemple, diriger un véhicule d'exploration à l'occasion d'une procédure de repérage courante ne demande aucun jet à l'opérateur compétent, mais le guider dans une grotte étroite en exige un. Il existe aussi des compétences similaires concernant la conduite d'engins aériens, aquatiques ou terrestres, mais ce ne sont pas des compétences spatiales.

Équipement

Scaphandre lunaire de surface

Le scaphandre lunaire de surface protège son porteur des radiations, de la chaleur, du froid et du vide. Il est doté d'un sac dorsal contenant la réserve d'oxygène, son alimentation énergétique et le système de contrôle de l'environnement. Le porteur peut y rester pendant huit heures (sauf pendant des activités stressantes ou dans des conditions nuisibles au scaphandre). Le casque dispose d'un émetteur-récepteur audio et vidéo (portée 500 km), d'une visière polarisée et de projecteurs. Ce type de scaphandre est généralement équipé d'un pistolet au CO_2, d'un câble haute résistance de 200 m (avec un grappin à une extrémité et un puissant aimant à l'autre), et d'un kit d'étanchéité.



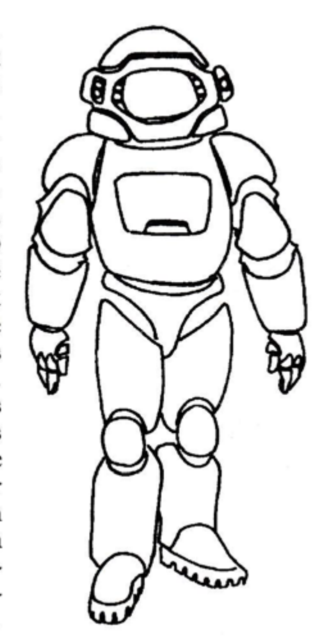
Il accorde à son utilisateur une armure de 4 points. La plupart des modèles réparent automatiquement les fuites. Le Gardien peut vouloir pénaliser ceux qui tentent d'accomplir certaines tâches en portant ce scaphandre.

Scaphandre lunaire de travail

Le scaphandre de travail ressemble beaucoup à celui de surface, mais il est de fabrication plus lourde et assure douze heures d'utilisation. Il fournit à son utilisateur 6 points d'armure et possède l'équipement habituel du scaphandre de surface. Il dispose également d'un kit de réparation (comprenant divers outils spécifiques à la mission de l'opérateur). Des ordinateurs sont intégrés dans certains modèles (en particulier ceux servant à la construction de précision, qui nécessite des calculs mathématiques exacts). Comme dans le cas du scaphandre de surface, le Gardien peut vouloir pénaliser ceux qui tentent d'accomplir certaines tâches en le portant. Les scaphandres de travail réparent automatiquement les fuites.

Scaphandre lourd de travail

Le scaphandre lourd de travail ressemble beaucoup aux deux précédents, si ce n'est qu'il constitue une véritable armure. Il assure quatorze heures d'utilisation et possède une réserve alimentaire sous forme concentrée (pas très appétissante, mais très nutritive). Il représente 10 points d'armure, est équipé d'une boîte à outils complète et sa réserve d'énergie possède une sortie permettant d'alimenter les instruments qui en ont besoin. Certains modèles sont équipés d'ordinateurs. Comme pour les deux autres scaphandres, le Gardien peut vouloir pénaliser certaines compétences qu'un personnage souhaite utiliser en portant cet équipement. Les scaphandres lourds de travail réparent automatiquement les fuites.



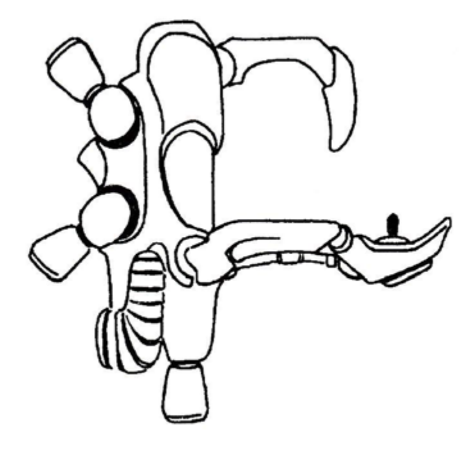
Pistolet au CO_2

Cet équipement standard fourni avec tous les scaphandres ressemble à un énorme pistolet automatique. La poignée contient une cartouche de CO_2 suffisant à assurer vingt projections d'une seconde. Chacune d'elles est assez puissante pour propulser un individu ou pour modifier son vecteur. Le pistolet ne sert généralement que dans les cas d'urgence. Les gens qui participent à la construction spatiale ou au transport de cargaison utilisent plutôt des packs propulseurs.



Pack propulseur

Le pack propulseur est en fait une fusée individuelle. Il se fixe sur le dos du scaphandrier et lui permet de se déplacer à des vitesses pouvant atteindre 150 km/h. Sa réserve de carburant suffit à une heure d'activité normale, sauf en cas de forte consommation, comme par exemple pour les manœuvres exécutées dans le champ gravitationnel lunaire. L'autonomie est réduite de moitié sur la lune. La compétence Opérations en gravité faible/nulle régit l'usage du pack propulseur.



Quiconque possède au moins 25 % dans cette compétence peut s'en servir dans des conditions normales sans avoir besoin de tirage.

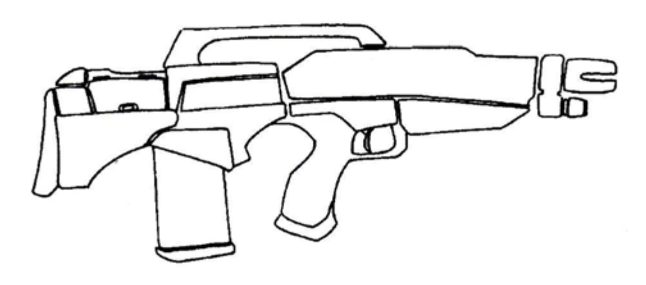
Kit d'étanchéité

Ce kit permet de réparer les scaphandres dépourvus d'automatisme anti-fuite et les autres quand ils sont trop endommagés. On l'emploie aussi pour colmater des trous dans les parois des bases ou les coques de vaisseaux. Le kit contient quatre petites pièces (10 cm de diamètre), quatre moyennes (20 cm de diamètre), deux grandes (30 cm de diamètre) et un pulvérisateur de solvant. Pour appliquer une pièce, il faut enlever la pellicule qui en protège le côté " collant " et l'appliquer sur le trou. La substance adhésive se fixe instantanément sur pratiquement toutes les surfaces (y compris les tissus vivants), formant un bouchon hermétique. La bonne application d'une pièce nécessite la réussite d'un jet d'Opérations en gravité faible/nulle, ou éventuellement de Chance selon les circonstances. La plupart des scaphandres spatiaux sont fournis avec un kit d'étanchéité. Il en existe de plus complets dans les bases et les vaisseaux, contenant des pièces métalliques de toutes tailles destinés à la réparation de dommages importants.

Armes

Fusil gyro constitution

Tirs/ Round : 2	Dommages : variables	Portée de Base : 50
Chargeur : 8	Échec grave : 98	



Développé pour l'U.S. Air Force, le fusil gyro est destiné au combat sous gravité nulle ou faible. Cette arme tire un type spécial de munitions à deux étages. Le premier étage, une cartouche de CO_2, propulse hors du canon le second, une mini-fusée qui amène ensuite le projectile à sa pleine vitesse. Le fusil gyro accepte trois modèles de munition : aiguille anti-armure, billes et sûreté. Le modèle anti-armure projette une aiguille en cadmium qui n'inflige que 1D8 de dommages mais réduit les armures au quart de leur valeur. Il est destiné à percer les scaphandres et même les coques des véhicules. Le modèle à billes fonctionne comme une cartouche de fusil de chasse calibre 12 (mêmes caractéristiques, etc.), alors que le modèle de sécurité est conçu pour s'écraser sur toutes les surfaces dures (parois des bases, coques des vaisseaux, etc.). Ce dernier type inflige 1D8 points de dommages et double la valeur normale des armures. L'intérêt principal du fusil gyro tient dans son faible recul qui ne donne lieu qu'à un malus de -6 % (-3 % en cas d'appui). Les différents types de munition peuvent être associés dans un même chargeur mais doivent être tirés dans l'ordre défini au chargement. La visée laser équipe le modèle de série.

Pistolet gyro constitution

Tirs/ Round : 2	Dommages : variables	Portée de Base : 20
Chargeur : 4	Échec grave : 98	



Le pistolet gyro est destiné, comme le fusil, au combat sous gravité nulle ou faible. Ce pistolet surdimensionné tire des versions plus petites des munitions gyro. Les munitions anti-armure infligent 1D6 points de dommages et réduisent l'armure de moitié. Le modèle à billes est l'équivalent du calibre 410 (Portée de Base : 5 m). Le modèle de sûreté inflige 1D6 points de dommages et double la valeur de l'armure. Le recul du pistolet gyro est très faible et donne lieu à un malus de -4 %, voire -2 % avec un appui. La visée laser équipe le modèle de série.

Véhicules

Navette de classe Armstrong

La première navette de classe Armstrong est entrée en service en 1998. Ce modèle était destiné à remplacer la flottille vieillissante des anciennes navettes spatiales. Comme leurs ancêtres, les navettes Armstrong sont lancées à l'aide de propulseurs réutilisables équipés de deux moteurs. Elles sont de plus conçues pour atterrir sur leurs deux moteurs sur toute piste capable de recevoir de gros avions. Elles sont aussi dotées d'un module d'éjection d'urgence. Les compartiments réservés aux passagers et à l'équipage se trouvent dans une section pouvant être séparée du corps principal grâce à un système explosif. Celle-ci est équipée de propulseurs de forte puissance, qui lui permettent de s'éloigner d'un appareil risquant d'exploser, ainsi que d'un parachute. Le système n'a jusqu'ici jamais été testé. Une navette de classe Armstrong peut accueillir quatorze personnes dans les compartiments principaux, et dix de plus si un module passager est installé dans la soute. Cette dernière est équipée, comme pour les anciens modèles, de bras articulés commandés à distance qui servent à manipuler les cargaisons. Plusieurs types de modules peuvent y être adaptés : module passager, scientifique, etc. La soute peut aussi recevoir une cargaison classique.

Véhicule Terre-Lune de classe Challenger

Le VTL de classe Challenger est un modèle typique. Bien que l'appellation " véhicule Terre-Lune " semble indiquer que cet engin fait le trajet entre la planète et son satellite, il sert en réalité à emmener passagers et marchandises dans les divers sites extérieurs à l'atmosphère terrestre, entre autres les nombreuses stations mises en orbite par les gouvernements et les corporations. Un VTL de classe Challenger peut recevoir vingt personnes (équipage et passagers). L'ajout d'un module passager dans la soute permet d'en faire voyager douze autres.

Bien que pouvant supporter une entrée d'urgence dans l'atmosphère terrestre (ce qui, même dans les meilleures conditions, est extrêmement dangereux), les VTL ne sont pas conçus pour ce genre de manœuvre. Ils sont tous assemblés en orbite et prévus pour rester dans l'espace jusqu'à la fin de leur service.

Drones miniers de construction

Les véhicules destinés à la construction et à l'exploitation minière sont équipés pour travailler dans le vide et avec une faible gravité. Ils possèdent également des systèmes de contrôle nécessaires à un pilotage par ordinateur.

La Lune

La lune a un diamètre de 3 476 km et sa gravité de surface est le sixième de celle de la Terre. Si cela signifie que le poids des objets est le sixième de ce qu'il est sur la planète, cela ne veut pas automatiquement dire que les gens peuvent porter six fois ce qu'ils sont normalement capables de soulever, car les choses ne perdent rien de leur volume et de leur encombrement. Les hommes (et d'autres choses) ont la possibilité de se déplacer très rapidement en faisant des bonds, mais cette technique n'est pas recommandée car dangereuse. Il n'y a aucun risque de voir quelqu'un s'envoler dans l'espace, mais un mauvais atterrissage peut entraîner des blessures ou endommager les scaphandres.

Tout le monde sait bien que la Lune est un milieu extrêmement hostile à la vie humaine. La température équatoriale à la surface est de 127° de jour et de -173° la nuit, ce qui en fait un lieu d'extrêmes, et il n'y a aucune atmosphère. Ces facteurs entraînent une mort très rapide pour les humains qui ne sont pas protégés de manière adéquate. Vous trouverez des informations supplémentaires et des cartes détaillées de la surface lunaire dans toutes les bonnes bibliothèques.

Combat

Combattre sur la lune ou dans l'espace est une activité extrêmement difficile et hasardeuse. Il est nécessaire de faire la moyenne entre les compétences de combat concernées et les Opérations en gravité faible/nulle, sans dépasser le maximum des premières. De plus, les armes qui ont un recul (toutes les armes à feu) risquent d'entraîner une perte de contrôle. Chaque fois qu'un personnage tire, il doit faire un jet d'Opérations en gravité faible/nulle en appliquant un malus égal à deux fois les dommages maximum de l'arme s'il n'est pas attaché, ou aux dommages maximum s'il est accroché. Par exemple, tirer avec un fusil de chasse calibre 12 (dommages 4D6) sans être attaché se traduit par un malus en Opérations en gravité faible/nulle de 48 %. En cas d'échec, le personnage perd le contrôle et est repoussé en arrière (au Gardien de déterminer alors sur quelle distance et avec quelles conséquences). Il ne peut plus agir jusqu'à la réussite d'un jet de compétence associée à Opérations en gravité faible/nulle.

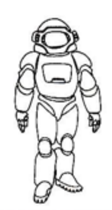
Toute personne revêtue d'un scaphandre spatial qui a le malheur d'être blessée, alors qu'elle se trouve dans le vide, subit plusieurs effets. Les dommages initiaux sont normaux. Lorsqu'ils ne dépassent pas le double de l'armure du scaphandre, l'étanchéité de ce dernier se reconstitue automatiquement s'il a cette capacité. (C'est le cas de tous ceux utilisés dans cette aventure.) Si les dommages sont supérieurs à l'armure, l'étanchéité n'est plus assurée et l'individu encaisse à chaque round des dommages égaux à la moitié des dégâts initiaux jusqu'à ce qu'il meure, qu'il répare la zone abîmée ou qu'il se mette à l'abri.

Mourir dans l'espace

L'espace est un environnement risqué pour les humains. Le principal danger vient de l'absence d'oxygène et de pression. Un humain exposé au vide sans scaphandre meurt extrêmement rapidement (inutile de lancer les dés). Toute fuite dans un véhicule, une structure ou un scaphandre pressurisés provoque une perte d'air et de pression. Au Gardien de gérer avec soin de telles situations en fonction des événements et des nécessités de l'intrigue. Si le système de survie d'une structure, d'un véhicule ou d'un scaphandre tombe en panne, les occupants vont suffoquer à l'épuisement des réserves d'oxygène.

La gravité faible sur la lune et nulle dans l'espace rend plus difficiles les activités humaines. Toutes ces opérations sont gouvernées par la compétence Opérations en gravité faible/nulle.





Personnages

Personnages non joueurs

Membres de la Fraternité du Christ

Dr. Henry Rice, ancien savant de la NASA, chef de la Fraternité du Christ

FOR 10	CON 11	TAI 11	INT 20	POU 14
DEX 12	APP 14	ÉDU 21	SAN 36	PV 11

Bonus aux dommages : Néant.

Compétences : Anglais 105 %, Astronomie 85 %, Bibliothèque 75 %, Grec 90 %, Informatique 85 %, Latin 55 %, Occultisme 25 %, Persuasion 75 %, Physique 90 %, Théorie Religieuse 75 %.

Sortilèges* : Accorder un Cristal, Activation, Contacter un Mi-Go.

* Rice n'a pas conscience de connaître ces sortilèges.

Rice est un homme de taille moyenne à la barbe et aux cheveux gris. Il porte des lunettes à monture métallique et son visage exprime la béatitude.

Pendant qu'il travaillait pour la NASA, Rice reçut une copie grecque des Fragments de Kercez. Il la traduisit avec l'aide des ordinateurs de la NASA et apprit les sortilèges qu'elle contenait ; il devint fou après avoir lancé le sort Activation sur lui-même (officiellement, il fit une dépression nerveuse liée au stress professionnel). Il passa deux ans en institut spécialisé et finit par guérir et retrouver la liberté. Au cours de sa démence, il analysa en profondeur l'œuvre qu'il avait lue et prit conscience de ce que les Mi-Go avaient fait et de ce qu'ils manigançaient sur la Lune. Une fois guéri, il oublia l'essentiel de ce qu'il avait perçu ; il croit désormais que le Mal rôde sur le satellite et dans l'espace et estime préférable que l'Humanité reste sur Terre.

Rice est un individu très sympathique, intelligent et persuasif, et c'est un vrai pacifiste. Il discute toujours très volontiers, mais il reste solidement accroché à sa métaphysique chrétienne et ne voit le monde qu'à travers elle. Rien ne lui fera jamais quitter la Terre.

Les Brutes de la Fraternité

Alors que Rice et la majorité des membres de la Fraternité sont pacifiques, le mouvement, comme toute nouvelle organisation, a attiré quelques fanatiques et individus dérangés qui risquent de décider que les investigateurs représentent le Mal.

	1	2	3	4	5	6
FOR	12	11	14	17	13	10
CON	12	11	14	16	12	9
TAI	12	13	13	18	10	7
INT	10	12	10	9	9	7
POU	9	11	12	13	10	7
DEX	13	12	10	14	11	9
APP	11	10	9	12	12	9
ÉDU	9	7	6	10	10	8
SAN	40	53	58	63	48	34
PV	12	12	14	17	11	8
BD	—	—	+1D4	+1D6	—	—

Armes : n°1, 2, 3 Coup de Poing 55 %, Armes de Poing 55 % ; n°4 Coup de Poing 85 % ; n°5 Coup de Poing 45 %, Couteau 55 % ; n°6 Coup de Poing 25 %, Couteau 25 %.

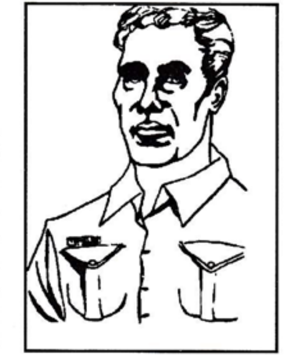
Compétences : Baratin 25 %, Se Cacher 30 %.

Personnel de la Base Scientifique Lunaire du DESNU

Dr. Neil Tensler, chef de l'équipe du DESNU

FOR 13	CON 14	TAI 12	INT 20	POU 20
DEX 15	APP 13	ÉDU 21	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.



Armes : Armes de Poing 45 %.

Compétences : Allemand 35 %, Anglais 105 %, Arts Martiaux 60 %, Astronomie 95 %, Bibliothèque 95 %, Chimie 15 %, Électronique 20 %, Espagnol 40 %, Informatique 55 %, Latin 15 %, Mythe de Cthulhu 20 %, Opérations en Gravité Faible/Nulle 35 %, Physique 95 %, Sciences Planétaires 85 %.

Sortilèges : Accorder un Cristal, Activation, Contacter un Mi-Go.

Objets : Un cristal accordé de 6 points (serti sur une bague), un cristal accordé de 3 points (dans un collier).

Tensler est grand, mince et visiblement en bonne forme (ayant pratiqué la course et les arts martiaux pendant des années). Ses cheveux, coupés court, sont châtain clair et ses yeux bleus.

Il dirige actuellement l'équipe installée dans la base scientifique lunaire du DESNU. Cet homme brillant a décroché son doctorat au M.I.T. à 22 ans. Avant de devenir fou, il était amical et agréable, mais très vif et énergique. Désormais, il dissimule sa véritable personnalité derrière le masque de l'ancienne.

Bien qu'il ait une vision très embrouillée de la véritable situation sur la lune (et il n'est pas conscient de sa propre confusion), il représente une grave menace pour les humains qui s'y trouvent. Dans son état actuel de démence (dû à l'utilisation du sortilège Activation et à son contact avec Domaag T'eel), il est capable de tenter n'importe quoi pour libérer l'entité. De plus, sa folie inclut de forts éléments de paranoïa (il pense que tout le monde veut l'arrêter) et de mégalomanie (il se croit supérieur aux humains qui n'ont pas été activés et estime que l'autorité devrait lui revenir). Il surveille attentivement quiconque se met sur sa route ou paraît suspect, et les gens menaçants à ses yeux risquent de connaître un sort désagréable.

L'utilisation intensive du sort d'Activation a permis à Tensler d'acquérir des capacités particulières. Il lui est possible de générer n'importe quand des Cauchemars au coût de 1 PM toutes les deux minutes par entité. Il peut dépasser la limite de portée de 200 m en dépensant 1 PM supplémentaire par tranche de 30 m, toutes les deux minutes et par entité. Il dirige ces Cauchemars et possède même une conscience très limitée de ce qu'ils " perçoivent ". Pour lui, c'est comme voir à travers un brouillard épais. Tensler est également capable de générer des Marcheurs du Vide en dépensant 1 PM par entité et par minute. Il peut augmenter la portée de 200 au coût de 1 PM par 30 m supplémentaires et par entité. Il contrôle largement les Marcheurs du Vide qu'il fait apparaître et peut voir ce qu'ils " perçoivent ", comme s'il regardait à travers une légère fumée.

Dr. Linda Ch'en, scientifique

FOR 12	CON 15	TAI 10	INT 18	POU 13
DEX 14	APP 14	ÉDU 19	SAN 60	PV 13

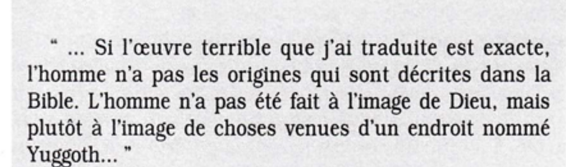
Bonus aux dommages : Aucun.



Compétences : Anglais 75 %, Astronomie 15 %, Bibliothèque 65 %, Chimie 15 %, Chinois 95 %, Électronique 20 %, Informatique 35 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Opérations en Gravité Faible/Nulle 35 %, Physique 95 %, Sciences Spatiales 85 %.

Ch'en est une femme mince aux cheveux noirs et à la peau claire.

Cette scientifique chinoise est spécialisée dans les radiations et le magnétisme. Récemment, elle a rédigé une publication très controversée sur les aspects étranges de la lune, allant jusqu'à affirmer que des êtres intelligents pouvaient avoir créé le satellite. Si la partie mathématique n'avait pas été exemplaire, elle aurait été la risée générale.



" ... Si l'œuvre terrible que j'ai traduite est exacte, l'homme n'a pas les origines qui sont décrites dans la Bible. L'homme n'a pas été fait à l'image de Dieu, mais plutôt à l'image de choses venues d'un endroit nommé Yuggoth... "

" ... L'œuvre décrit une lune utilisée dans les plans des Grands Anciens, qui sont mentionnés dans l'effroyable livre noir de l'Arabe fou. L'Humanité pourrait-elle être un pion dans le grand jeu cosmique ?... "

Extrait du journal du Dr. Samuel Winchester —

" ... Cela nous menace tous, un destin tragique qui attend son heure. C'est à raison que les superstitieux redoutent la lune et ses créatures, car elle scelle le destin de l'homme. Même maintenant, je sens son poids sur moi. Comme j'aimerais ne jamais avoir lu cet ouvrage infâme ! Ils se sont rendus compte que je les avais espionnés par l'intermédiaire de ma lentille. Mon heure est proche... "

Extraits des écrits de Calvin Weyston — (17ème siècle, traduit de l'original latin)

Aide de jeu n°4 —

Le Dr. Ch'en a l'impression qu'il se passe quelque chose d'anormal sur la lune. Son arrière-grand-père, un médecin britannique, avait eu affaire au Mythe à l'occasion d'une série de morts étranges en Chine dans les années 1930. Parmi les éléments qu'il avait accumulés durant son enquête figurait le journal de Calvin Weyston. Le journal personnel de Ch'en contient les notes de son arrière-grand-père. Elle accepte peut-être de les montrer aux investigateurs s'ils parviennent à gagner sa confiance (voir Aide de jeu n°4).

Ch'en est un peu au courant des expéditions britanniques sur la lune car sa famille y a été impliquée. Elle est à la recherche des restes d'un de ses ancêtres qui n'est jamais revenu de sa dernière mission.

Dr. Sergei Gorchev, médecin du DESNU

FOR 13	CON 13	TAI 13	INT 18	POU 13
DEX 12	APP 14	ÉDU 19	SAN 85	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.



Compétences : Anglais 80 %, Bibliothèque 65 %, Biologie 45 %, Informatique 35 %, Médecine 90 %, Médecine Spatiale 75 %, Opérations en Gravité Faible/Nulle 60 %, Premiers Soins 65 %, Psychanalyse 25 %, Psychologie 56 %, Russe 95 %.

Gorchev est un homme d'âge moyen, solidement bâti et aux cheveux noirs. Il affiche toujours un air sévère.

Il a étudié à l'université de Moscou, où il s'est spécialisé dans la médecine spatiale. Il a très vite été reconnu mondialement comme un expert des effets de la gravité faible ou nulle sur le corps et l'esprit humain. Son travail consiste à observer le personnel des deux bases lunaires de l'ONU et de déterminer les conséquences à long terme de la gravité lunaire et des conditions de vie.

Personnage très sérieux, Gorchev a la réputation de n'avoir aucun humour. En réalité, il possède ce qui est probablement la plus grande collection de blagues (sur disques optiques). Il écrit des histoires d'horreur durant son temps libre, pourtant c'est un solide matérialiste qui n'a aucune indulgence pour les contes traitant de dieux ou de démons extraterrestres.

Jacques DesClars, technicien

FOR 14	CON 15	TAI 15	INT 16	POU 12
DEX 13	APP 16	ÉDU 17	SAN 60	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.



Armes : Coup de Poing 65 %, Armes de Poing 45 %, Coup de Pied 35 %, Couteau 35 %.

Compétences : Anglais 70 %, Électricité 85 %, Électronique 85 %, Français 85 %, Informatique 45 %, Mécanique 90 %, Opérations en Gravité Faible/Nulle 60 %, Persuasion 65 %, Philosophie Cartésienne 55 %, Photographie 50 %, Serrurerie 25 %.

DesClars est un individu séduisant aux cheveux foncés et aux yeux marron.

Bien que DesClars soit un excellent technicien, il aurait été, selon la rumeur, contraint de quitter la Terre, suite à ses liaisons avec la directrice de l'agence spatiale française et sa fille. Ce manque de contrôle hormonal ne l'empêche pas d'être capable de réparer presque tout, même s'il ne dispose que de grillage et de chewing-gum. Si les investigateurs ont besoin de faire fabriquer du matériel, aussi bizarre soit-il, DesClars est toujours prêt à s'y intéresser. En plus de ses activités romantiques, c'est un joueur incorrigible. Il parie sur tout et n'importe quoi, et semble incapable de refuser un pari.

Dr. Natalie Jones, victime malheureuse

Avant son expérience désastreuse, le Dr. Jones était l'expert en science planétaire de la base. Elle ne se réveille qu'une fois durant l'aventure, pendant que les investigateurs l'emmènent à bord du VTL.

Dr. Daniel Stevens, victime malheureuse

Avant sa mort, le Dr. Stevens était un expert lunaire dans le domaine des minéraux et du sol. C'est le Marcheur du Vide généré par le Dr. Jones qui l'a tué. Les investigateurs vont être chargés de ramener son corps et ses effets personnels à bord du VTL.

Personnel de la Base de la Mission Martienne

Beth Delvrin, directrice

FOR 12	CON 15	TAI 12	INT 16	POU 16
DEX 15	APP 14	ÉDU 17	SAN 80	PV 14

Bonus aux dommages : Aucun.



Armes : Coup de Poing 60 %, Armes de Poing 55 %, Coup de Pied 55 %.

Compétences : Anglais 85 %, Astronomie 15 %, Baratin 55 %, Comptabilité 60 %, Crédit 85 %, Droit 70 %, Espagnol 40 %, Français 55 %, Informatique 25 %, Marchandage 45 %, Opérations en Gravité Faible/Nulle 35 %, Persuasion 75 %, Psychologie 55 %.

Delvrin est d'une beauté remarquable, avec ses cheveux blonds et ses yeux bleus. Cependant, il émane d'elle une telle force que tous les Roméo potentiels se rendent vite compte qu'ils doivent rester sur un terrain professionnel.

Delvrin a obtenu la direction de la Base de la Mission Martienne après avoir géré efficacement des projets terrestres et orbitaux pendant des années. Les perspectives de gloire et de profit font partie de ses motivations, mais elle se soucie beaucoup des gens dont elle est responsable et considère que leur sécurité et leur bien-être sont de la plus grande importance. Bien que dotée d'un grand sens de l'humour et d'un caractère très social, elle est très stricte pendant le travail, n'accepte que les comportements professionnels et s'attend à ce que chacun obéisse à ses ordres. Pendant les heures de détente, elle tolère tout ce qui ne met pas en danger la base ou son personnel.

Sans avoir d'expérience du Mythe, elle a déjà affronté plusieurs situations de crise (dont une attaque terroriste contre le site d'un projet qu'elle dirigeait) et presque rien ne peut lui faire perdre son calme ou son sens des responsabilités. Elle soupçonne la Fraternité du Christ (qu'elle méprise) d'être à l'origine des décès.

Dr. Carl Wescott, expert minier lunaire

FOR 13	CON 12	TAI 14	INT 16	POU 12
DEX 11	APP 12	ÉDU 19	SAN 60	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Compétences : Anglais 95 %, Archéologie 10 %, Électronique 15 %, Exploitation Minière Lunaire 65 %, Géologie 85 %, Géologie Lunaire 85 %, Informatique 35 %, Opérations en Gravité Faible/Nulle 65 %, Persuasion 35 %, Physique 55 %.

Wescott est un individu costaud et en bonne santé, aux cheveux noirs et épais. Il a en permanence un cigare éteint (l'espace est une zone non fumeur) coincé entre les dents (même quand il porte un scaphandre).

C'est un expert minier de la NASA. Quand cette organisation décida de renoncer à ses propres opérations pour mettre ses ressources au service de celles des Nations Unies, Wescott fut assigné au projet de la Base de la Mission Martienne. Individu très nationaliste, il s'inquiète de la présence d'ennemis des États-Unis sur la lune et se méfie de tous ceux qui ne sont pas américains, et même des Américains qui sont trop " libéraux ". Malgré sa personnalité, tout le monde le respecte pour ses capacités.

C'est Wescott qui a découvert le corps de Stevens. À ce sujet, il déclare " Il est évident pour quiconque possédant deux yeux et un cerveau en état de marche qu'il n'est pas mort à cause d'une défaillance de scaphandre. Quelque chose a mis cet homme en pièces. " Wescott attribue la responsabilité à un ennemi des États-Unis, car les deux savants étaient des compatriotes.

Dr. samuel Merrick, agent des Mi-Go

FOR 13	CON 14	TAI 13	INT 17	POU 16
DEX 12	APP 12	ÉDU 19	SAN n/a	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.



Armes : Armes de Poing 45 %, Coup de Poing 60 %.

Compétences : Allemand 45 %, Anglais 85 %, Astronomie 45 %, Biologie 85 %, Chimie 90 %, Discrétion 55 %, Écouter 65 %, Électricité 25 %, Électronique 15 %, Langage Mi-Go 95 %, Mythe de Cthulhu 75 %, Opérations en Gravité Faible/Nulle 75 %, Physique 45 %, Premiers Soins 45 %, Psychologie 45 %.

" Merrick " est en réalité un scientifique Mi-Go se faisant passer pour un chimiste humain qui développe des procédés d'extraction de l'oxygène à partir des matériaux lunaires pour une future utilisation par la base et le projet de la Mission Martienne (ce qui est facile pour lui du fait de ses connaissances avancées dans la chimie lunaire). Son déguisement est parfaitement réussi : l'organe de la pensée du Fungus a été implanté dans le clone d'un corps humain. Le Dr. Merrick est chargé de surveiller les activités humaines sur le satellite et d'éviter que se reproduise le même type d'ennui que dans les années 1920.

Les gens trouvent Merrick surprenant (ce qui n'est pas étonnant) en terme de conversation et de comportement, mais pas plus que d'autres savants. Son entraînement et son expérience dans le déguisement (et la bizarrerie générale des universitaires humains) le rendent très difficile à démasquer. Une tomographie ou un examen crânien aux rayons X pourrait révéler que son crâne ne contient pas un cerveau humain, mais il ne se soumettra jamais à un tel test. Merrick dort avec les yeux ouverts, un effet secondaire de la greffe, ce qui peut attirer l'attention des investigateurs.

Comme la plupart des Fungi, il se contente de surveiller les humains jusqu'à ce que la situation nécessite une intervention. S'il est contraint d'agir, il le fait en tenant compte des intérêts des siens, quelles que soient les conséquences pour les humains. Grâce à ses talents de chimiste, il est capable de produire sans problème des explosifs chimiques, des acides hautement corrosifs et autres produits déplaisants.

Joseph Fareway, contremaître de chantier

FOR 15	CON 17	TAI 17	INT 14	POU 10
DEX 12	APP 13	ÉDU 14	SAN 60	PV 17

Bonus aux dommages : +1D4.



Compétences : Allemand 45 %, Anglais 90 %, Baratin 65 %, Conduire Engin Lourd 85 %, Construction Lunaire 85 %, Électricité 15 %, Exploitation Minière Lunaire 65 %, Français 35 %, Grimper 65 %, Informatique 25 %, Mécanique 15 %, Opérations en Gravité Faible/Nulle 75 %, Premiers Soins 45 %, Sauter 35 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Fareway est extrêmement costaud et doté d'une santé excellente. Ses cheveux sont noirs et ses yeux bleus.

C'est le contremaître de l'ensemble du chantier. Il est particulièrement compétent et en sait plus sur les constructions lunaires que n'importe qui d'autre. Sa famille ayant toujours travaillé dans le forage et la construction, il considère que l'honneur familial dépend de la réussite de ce projet. Il ne sait rien sur le Mythe, mais il a aperçu des formes indistinctes qui se déplaçaient sur la lune (les Mi-Go). Il n'en parle toutefois pas car il pense avoir eu des hallucinations, suite à des accès de claustrophobie. Ses ouvriers l'ont surnommé le " Gallois Sauvage ", parce qu'il a l'habitude de fêter de manière débridée la fin de chaque projet. Il est déjà en train de prévoir une soirée de grande importance pour l'achèvement de celui-ci.

Ouvriers

Il y a actuellement quinze ouvriers dans la Base de la Mission Martienne. Ce sont tous des professionnels compétents ayant une grande expérience de l'espace. Aucun d'eux n'a de connaissance sur le Mythe, mais certains ont aperçu des formes confuses qui se déplaçaient sur la lune (les Mi-Go) et la plupart ont l'impression d'être surveillés quand ils travaillent (les Mi-Go suivent de très près les progrès de la construction). Six d'entre eux sont des femmes. Les caractéristiques sont fournies pour cinq ouvriers ; elles peuvent être utilisées plusieurs fois si nécessaire.

	1	2	3	4	5
FOR	13	12	14	14	13
CON	12	11	14	15	12
TAI	12	13	13	15	10
POU	10	11	12	13	10
DEX	13	13	14	14	15
APP	11	10	11	12	12
ÉDU	14	13	15	14	16
SAN	50	55	60	65	50
PV	12	12	14	15	11
BD	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	—

Armes : Coup de Poing 60 %.

Compétences : Conduire Engin Lourd 65 %, Opérations en Gravité Faible/Nulle 65 %.

Les Mi-Go

Chef de la base Mi-Go

FOR 15	CON 16	TAI 16	INT 14	POU 18
DEX 18	PV 16	Déplacement 7/9 en vol		

Armes : Pinces 55 % (1D6 + prise), Arme Mi-Go 65 % (2D8).
Armure : Aucune, mais du fait de la nature extraterrestre de leur corps, toutes les armes pouvant empaler ne leur infligent que des dommages minimum.

Sortilèges : Appeler Shub-Niggurath, Concocter le Breuvage de l'Espace, Création de Portail.

Langues : Allemand 70 %, Anglais 85 %, Espagnol 40 %, Français 70 %, Mi-Go 95 %, Russe 45 %.

Perte de SAN : 0/1D6.

Le chef des Fungi est un sorcier scientifique spécialisé dans l'Humanité. Il s'intéresse de très près aux humains, à leur biologie, leur société et leur technologie. Il préfère éviter de les tuer car il veut les étudier, mais il n'hésitera pas si nécessaire. Il est convaincu que les humains peuvent être d'une grande utilité aux Mi-Go.

Lui et les Fungi sont chez eux dans l'espace. Le vide ne leur inflige aucun dommage et ils utilisent leurs compétences au niveau normal. Ils possèdent une arme laser qui inflige 2D8 points de dommages sur un tir réussi. Comme la plupart de leurs armes, cela ressemble à un morceau irrégulier de bois flotté argenté, avec des saillies, des creux et des composants apparents. La portée de base est de 200 mètres. Quand des humains tentent de s'en servir, leur chance de base est égale à leur INT ou leur DEX, la plus haute des deux. Chaque arme possède 3D10 charges.

Mi-Go

Il y a quatre Mi-Go installés dans l'avant-poste. Ils sont représentatifs de leur race et possèdent tous une arme fungi.

	1	2	3	4
FOR	14	13	12	11
CON	14	12	11	10
TAI	15	12	11	10
INT	16	14	14	13
POU	15	12	14	13
DEX	18	17	19	15
PV	15	12	11	10
Pinces	55 %	45%	35%	30%
Arme	65 %	50%	45%	40%

Calvin Weyston, cerveau désincarné

INT 20	POU 21	ÉDU 21	SAN 0

Compétences : Allemand 55 %, Anglais 105 %, Astronomie 95 %, Biologie 75 %, Chimie 75 %, Français 65 %, Grec 75 %, Histoire 75 %, Langage des Mi-Go 85 %, Latin 95 %, Mythe de Cthulhu 60 %, Physique 85 %.

Sortilèges : Contacter un Fungi de Yuggoth, Créer un Vitrail Vortex, Signe des Anciens, Signe de Voor.

Weyston était un sorcier anglais qui avait réussi à fabriquer une lentille magique lui permettant de voir dans le passé. Grâce à ce vitrail, il repéra un site où les Fungi s'étaient établis dans un lointain passé, site qu'il entreprit de fouiller à sa propre époque. Il y découvrit une deuxième lentille magique avec laquelle il parvint à observer les activités des Mi-Go sur la lune. Malheureusement pour lui, les extraterrestres perçurent également sa présence par l'intermédiaire de l'objet et ils décidèrent que l'humain en avait trop vu. Un groupe partit pour la Terre, s'empara de son cerveau et l'installa dans un de ses cylindres. Cela fait des siècles que les extraterrestres maintiennent l'organe vivant grâce à leur technologie afin de l'utiliser. Ces expériences l'ont rendu fou il y a longtemps, mais il s'est adapté à sa condition (aidé par les soins et la chirurgie des Mi-Go) et il est plutôt stable. Il obéit maintenant aux ordres des Fungi et a pratiquement oublié son humanité perdue.

Les investigateurs

Voici les personnages joueurs fournis pour jouer Lune de Sang en aventure indépendante. Ces investigateurs peuvent être modifiés par les joueurs ou le Gardien, à la discrétion de ce dernier. Ils font tous partie de l'équipe des Opérations Spéciales du DESNU.

Major Joan Harnst, chef de l'équipe du DESNU

FOR 14	CON 16	TAI 13	INT 17	POU 16
DEX 16	APP 15	ÉDU 17	SAN 75	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Armes de Poing 75 %, Fusil 75 %.



Compétences : Allemand 55 %, Anglais 85 %, Arts Martiaux 65 %, Astronomie 45 %, Électricité 35 %, Électronique 15 %, Espagnol 45 %, Informatique 60 %, Mécanique 15 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Navigation 75 %, Opérations en Gravité Faible/Nulle 75 %, Persuasion 55 %, Physique 55 %, Piloter une Navette Spatiale 75 %, Premiers Soins 45 %, Sauter 45 %, Trouver Objet Caché 35 %.

Stéréotype : Femme alpha. Par exemple, voir Vasquez ou Ripley dans *Alien* ou Connor dans *Terminator II*.

Harnst, une beauté en excellente forme physique, a débuté sa carrière comme pilote de navette pour la NASA ; elle a été transférée dans la division des Opérations Spéciales du DESNU après que son appareil en orbite eut recueilli un “ visiteur ”, ce qui entraîna la mort de l'essentiel de l'équipage et du visiteur. Harnst est un chef coriace et compétent qui ne tolère aucune insolence de la part de ses subordonnés. Bien que très intelligente, elle préfère les approches directes des problèmes (souvent avec une grande puissance de feu). Elle soupçonne la Fraternité du Christ (qu'elle hait) d'être derrière tout ça.

Dr. John Hart, psychologue/parapsychologue

FOR 11	CON 11	TAI 11	INT 18	POU 17
DEX 12	APP 10	ÉDU 20	SAN 55	PV 11

Bonus aux dommages : Aucun.

Compétences : Anglais 100 %, Baratin 55 %, Bibliothèque 75 %, Chimie 15 %, Japonais 15 %, Latin 35 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Occultisme 85 %, Opérations en Gravité Faible/Nulle 20 %, Persuasion 55 %, Psychanalyse 75 %, Psychologie 85 %.

Sortilèges : Concocter le Breuvage de l'Espace, Poudre d'Ibn Ghazi, Signe des Anciens.
Équipement : Matériel pour les deux premiers sorts.

Stéréotype : Mélange du spécialiste de l'occulte sinistre et anxieux, et du drôle de professeur de psychologie. Voir la série *Twin Peaks* et tous les films de David Lynch pour saisir le tempérament de ce personnage.

Cet individu mince et pâle, souvent vêtu de noir, a obtenu son doctorat de psychologie avec un sujet traitant des démences anormales. Durant ses recherches, il est tombé sur des informations concernant le Mythe et a continué de s'y intéresser. Il a fini par entrer en contact avec le DESNU grâce à ses relations universitaires et a rejoint le département des Opérations Spéciales.

Hart, excessivement excentrique, est constamment en train de travailler sur telle théorie étonnante dont il ne cesse de parler. La plupart des gens le trouvent inquiétant, en particulier par sa manière d'observer les autres qui donne l'impression qu'il s'attend à les voir expérimenter un nouveau type de folie. Malgré toute sa bizarrerie, Hart cherche sincèrement à aider les gens et son taux de guérison est incroyablement élevé. Il pense que Jones a tué Stevens dans une crise de démence.

Capitaine Daniel Weymouth, enquêteur de la Police Spéciale de l'ONU

FOR 15	CON 14	TAI 14	INT 16	POU 15
DEX 14	APP 13	ÉDU 17	SAN 75	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Armes de Poing 55 %.



Compétences : Anglais 85 %, Arts Martiaux 35 %, Bibliothèque 45 %, Dissimulation 35 %, Droit 85 %, Écouter 65 %, Espagnol 35 %, Français 45 %, Grimper 45 %, Informatique 35 %, Marchandage 45 %, Opérations en Gravité Faible/Nulle 25 %, Persuasion 65 %, Psychologie 55 %, Sauter 35 %, Se Cacher 75 %, Serrurerie 45 %, Suivre une Piste 15 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Stéréotype : Flic britannique. Voir les bons films sur Sherlock Holmes ou lire les romans.

Weymouth est un homme mince et grand aux cheveux foncés. Il est toujours très bien habillé.

Cet Anglais fait partie des principaux officiers des forces de police des Nations Unies. Stevens ayant peut-être été assassiné et la lune étant sous la juridiction de l'ONU, Weymouth a été chargé de l'enquête. Des missions précédentes lui ont donné l'expérience de l'espace.

Weymouth est un investigateur compétent qui agit de manière précise et méthodique : examen du corps, exploration du site, interrogation des témoins, etc. Il est particulièrement tatillon en ce qui concerne le respect de la loi et prend sa charge avec un sérieux qui peut l'opposer aux autres. D'esprit rapide et logique, comme son héros Sherlock Holmes, il laisse rarement ses émotions prendre le dessus, surtout en public. À ses yeux, tout le monde est suspect.

Carol Wren, enquêtrice du gouvernement américain (agent de la C.I.A.)

FOR 13	CON 14	TAI 12	INT 16	POU 14
DEX 14	APP 13	ÉDU 17	SAN 60	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Armes de Poing 65 %.



Compétences : Allemand 45 %, Anglais 85 %, Arts Martiaux 75 %, Baratin 55 %, Chinois 55 %, Coréen 25 %, Discrétion 55 %, Dissimulation 45 %, Droit 55 %, Écouter 65 %, Français 50 %, Grimper 55 %, Informatique 55 %, Japonais 35 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Occultisme 65 %, Opérations en Gravité Faible/Nulle 45 %, Persuasion 25 %, Russe 65 %, Sauter 55 %, Se Cacher 75 %, Trouver Objet Caché 45 %.

Stéréotype : Agent de la C.I.A. identique à ceux qu'on décrit dans tous les bons films et romans d'espionnage.

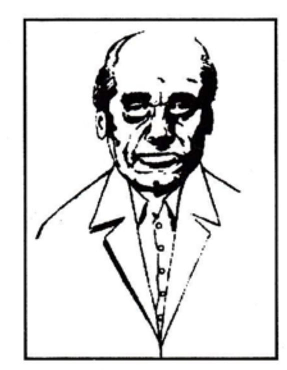
Wren est une personne attirante mais soigneusement anodine, à la peau et aux cheveux noirs et aux yeux bruns.

Parce que les personnes impliquées dans l'incident étaient de nationalité américaine et que les États-Unis avaient fourni le transport de l'équipe, la Maison Blanche a insisté sur l'envoi d'un de ses enquêteurs. Bien sûr, tout le monde sait que Wren est un agent de la C.I.A. Elle est extrêmement compétente et d'abord loyale à son pays. Son travail, de son point de vue, consiste à déterminer s'il y a une menace visant les intérêts américains sur la Lune et à “ neutraliser ” sans réserve ce risque. Wren croit fortement dans la destinée manifeste des États-Unis et épouse une moralité personnelle très stricte qui la rend plutôt abrasive (d'autant plus qu'elle vit réellement en accord avec ses propres standards). Elle est convaincue qu'un ennemi des États-Unis (probablement la Chine) est responsable des événements.

Dr. Ludwig Van Brackendorf, scientifique

FOR 10	CON 10	TAI 12	INT 21	POU 14
DEX 11	APP 10	ÉDU 21	SAN 65	PV 11

Bonus aux dommages : Aucun.



Compétences : Allemand 40 %, Anglais 105 %, Anthropologie 25 %, Astronomie 45 %, Bibliothèque 95 %, Chimie 65 %, Électronique 25 %, Français 45 %, Géologie 25 %, Grec 65 %, Histoire Naturelle 75 %, Informatique 65 %, Latin 65 %, Médecine 75 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Occultisme 25 %, Pharmacologie 25 %, Physique 65 %, Psychologie 15 %.

Stéréotype : Le savant brillant et fanatique. Voir les bons films des années 50 dans lesquels on trouve des savants remarquables, mais manquant de discernement (par exemple dans la version originale de *The Thing*).

V.B. n'a pas encore atteint la cinquantaine, bien qu'il semble l'avoir dépassée. Quand il parle aux gens, il regarde toujours au-delà d'eux.

C'est un des individus les plus doués qui soient au monde. Il aurait pu réussir dans n'importe quel domaine. Il n'est toutefois jamais parvenu à s'intéresser assez longtemps au même domaine, aussi c'est un expert en beaucoup de choses sans être le meilleur dans aucune. Il a fini par travailler pour l'ONU et certains services rendus lui ont permis d'intégrer l'équipe.

V.B. est obsédé par La Vérité, une quête de toute une vie. Rien n'est aussi important que La Vérité, même pas les autres gens. Il est prêt à n'importe quoi quand il s'agit d'atteindre son but. Au cours de ses recherches, il a appris que le monde n'est pas comme la plupart le pense, et il suppose qu'il existe dans l'espace des créatures qui possèdent les réponses qu'il attend. Il espère rencontrer de tels êtres pendant cette mission. Il souhaite même que ces êtres soient responsables de l'incident, afin que ses efforts n'aient pas été vains.

Lieutenant Li Wing, agent de sécurité

FOR 16	CON 16	TAI 16	INT 15	POU 17
DEX 16	APP 13	ÉDU 15	SAN 74	PV 16

Bonus aux dommages : +1D4.



Armes : Armes de Poing 85 %, Couteau 85 %, Fusil 85 %, Fusil de Chasse 75 %, Mitraillette 75 %, Mitrailleuse 35 %.

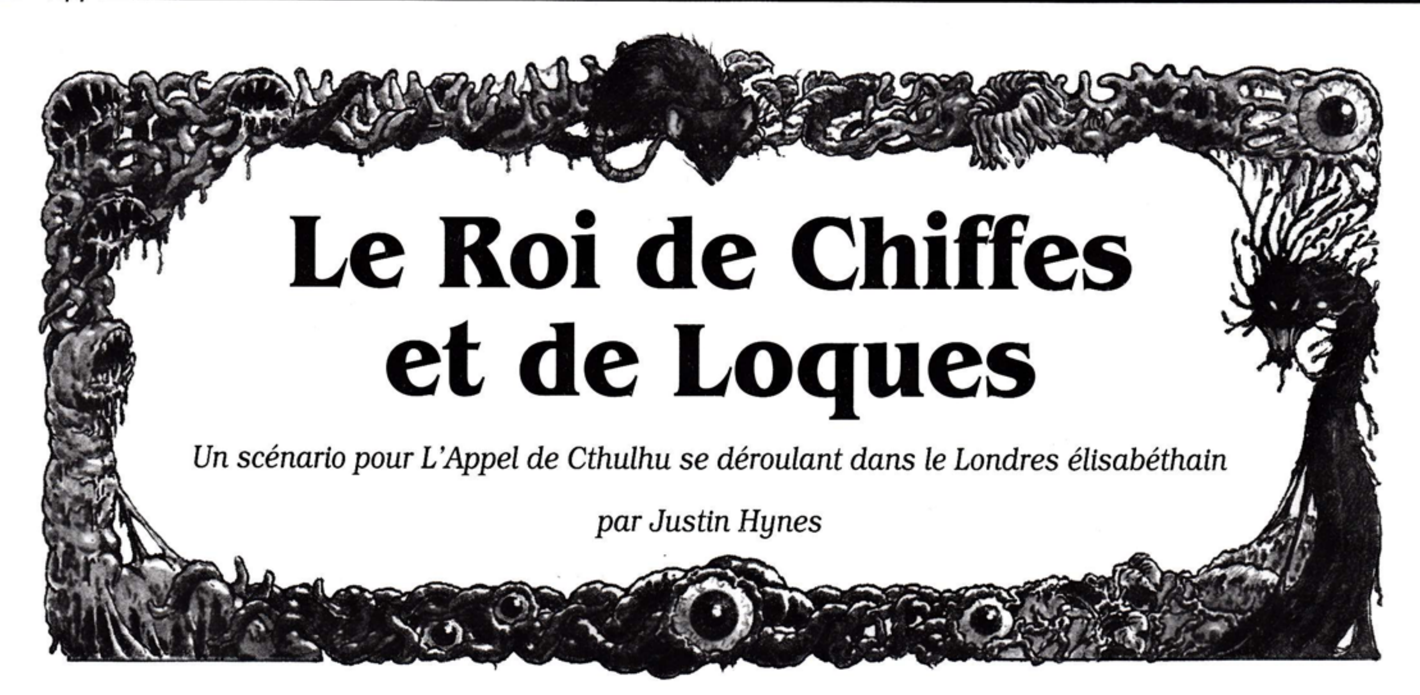
Compétences : Arts Martiaux 85 %, Chinois 75 %, Anglais 65 %, Discrétion 55 %, Écouter 35 %, Japonais 25 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Opérations en Gravité Faible/Nulle 75 %, Premiers Soins 45 %, Russe 25 %, Sauter 45 %, Trouver Objet Caché 45 %.

Stéréotype : Soldat professionnel/combattant en arts martiaux.

Wing est un individu extrêmement sain qui irradie une aura de pouvoir personnel. Ses cheveux sont noirs et ses yeux bruns.

Il faisait partie des forces de maintien de la paix de l'ONU lorsque son unité fut exterminée au cours d'une opération africaine. Il fut retrouvé errant dans la nature, déshydraté, mourant de faim et à moitié fou, le corps marqué de terribles blessures. Il se rétablit après plusieurs semaines d'hospitalisation mais ne parvint jamais à se rappeler exactement ce qui était arrivé. Après ce drame, Wing fut transféré dans la Division Spéciale d'Investigation de l'ONU ; il a rejoint l'équipe chargée de l'enquête lorsque les incidents de la lune furent rapportés.

Wing est un tueur expérimenté qui considère le fait de tuer comme un ultime recours. Dans sa philosophie, le meilleur combat est celui qui n'a pas lieu, et la meilleure victoire celle obtenue sans faire de mal. Doté d'une très forte volonté, il est loyal envers ceux en qui il a confiance. Il est extrêmement fier de son héritage chinois.



Le Roi de Chiffes et de Loques

Un scénario pour L'Appel de Cthulhu se déroulant dans le Londres élisabéthain

par Justin Hynes

Pour le Gardien, la Vérité

Je pourrais te faire un récit dont le moindre mot
Déchirerait ton âme, glacerait ton jeune sang,
Arracherait tes yeux, comme des étoiles, à leur orbite. — Spectre
William Shakespeare, *Hamlet*, I.5

Dans ce scénario, les investigateurs sont les témoins de deux événements bizarres sans aucun lien apparent : la mort mystérieuse du dramaturge John Croft dans sa maison, et la disparition d'une Hollandaise. Ces deux faits se rattachent aux machinations diaboliques d'un étudiant du Dr. John Dee, lesquelles commencent il y a une dizaine d'années, avec la mort prématurée du poète et dramaturge Christopher Marlowe.

Pendant qu'il écrivait la fameuse *Tragique Histoire du Docteur Faust*, Marlowe souhaita approfondir son savoir des arcanes pour mieux comprendre le personnage central de son conte. Il contacta d'abord le Dr. John Dee puis rencontra Joseph Barker, ami du voyant Edward Kelley (défenestré en 1595 par l'Empereur de Bohème) et élève de Dee.

Barker était versé dans le langage énochien de Dee, qui, selon ce dernier, permet de contacter les anges. Des boules de cristal servaient à établir un rapport visuel et sonore avec eux. Barker se rendit compte que l'énochien ne se limitait pas à cela. Les anges que Dee appelait, qui divulguaient des informations par l'intermédiaire de simples cristaux, étaient en réalité des créatures du Mythe. Dee finit par abandonner ses recherches après qu'un contact avec un des " anges " lui eut fait perdre conscience et raison pendant des semaines.

Cependant, Barker aspirait à des rapports plus intenses avec ces entités. Sa quête finit par le mener à l'étranger, dans la demeure d'un marchand, Johannes Van der Wyck, grand joaillier et diamantaire, en vue de créer un cristal qui prolongerait le contact. Il revint à Londres accompagné de Van der Wyck pour consulter l'immense bibliothèque de Dee. Guidé par ses " contacts ", il découvrit l'emplacement du Puits de Charybde (un bassin souterrain tourbillonnant où Hastur peut être invoqué).

La source de cette découverte était un ouvrage de la bibliothèque de Dee, écrit par Gaius Antoninus, un centurion romain. *Diabolis Britannia* décrit un bassin utilisé par des cultes hideux pour invoquer une bête similaire à Scylla (dans la mythologie grecque, une créature ophidienne installée dans une grotte proche du tourbillon de Charybde). L'auteur baptisa le bassin Charybde, croyant que les sectateurs avaient appelé cette entité mythologique.

Barker se rendit sur le site à plusieurs reprises puis y emmena Marlowe pour y accomplir dans la Salle du Portail un rite qui rendit ce dernier temporairement fou. Plus tard, Marlowe rencontra Barker dans la Widow Eleanor Bull Inne [Taverne de la Veuve Eleanor Bull] à Deptford et l'implora de le laisser tranquille et de cesser ses activités diaboliques. Barker refusa et, durant la bagarre qui s'ensuivit, il lui porta un coup de poignard fatal.

Dans son testament, Marlowe laissait à son ancien ami et amant de Cambridge, John Croft, des notes comprenant des fragments originaux de *Faust*, une pièce inachevée (*Le Roi en Jaune*) et son journal intime.

Cependant, Croft, ayant appris le décès de Marlowe, avait quitté l'Angleterre afin de poursuivre ses études à l'Université de Heidelberg, pour ne retrouver Londres et son héritage maléfique qu'en 1602. Poète et dramaturge raté, Croft avait sombré dans l'alcoolisme et on le trouvait le plus souvent dans des repaires comme la Tabard Inne, à Southwark, et la Mermaid Inne [Taverne de la Sirène], à Cheapside, en compagnie d'auteurs plus talentueux. Il fréquentait en effet Donne, Jonson, Drayton et Shakespeare.

C'est au cours d'une soirée à la Mermaid qu'il fit la connaissance du célèbre acteur/dramaturge William Shakespeare avec lequel il engagea la conversation. Croft confessa son amour pour Marlowe et le Barde admit qu'il éprouvait, lui aussi, une grande admiration à son égard, au point qu'il avait été fortement influencé par ses premières pièces historiques.

Croft aspirait à achever *Le Roi en Jaune*, la pièce dont il avait hérité. Shakespeare se montrant intéressé, les deux hommes entreprirent de mettre en ordre et de compléter les fragments épars.

C'est après une longue nuit de travail que Shakespeare commença à faire les terribles rêves sur le Roi dont il allait souffrir durant toute l'année suivante. Il poursuivit toutefois son travail jusqu'au soir où Croft repéra un passage dans le journal de Marlowe qui décrivait le rite auquel celui-ci avait assisté au Puits de Charybde et qui faisait référence à " Joseph et les autres ".

Il suggéra que ces écrits décrivaient ce qui s'était réellement passé et souhaita contacter l'être invoqué. Shakespeare refusa d'abord, parlant d'abomination et raconta à Croft ce qu'il avait lu sur de telles horreurs dans le livre de Scot de 1584, *Discoverie of Witchcraft*. Les deux hommes se disputèrent et Shakespeare, abandonna, mais continua d'être persécuté par les rêves du terrible Roi en Jaune et de la créature de Scylla émergeant des profondeurs d'un bassin argenté. Croft finit par le convaincre d'accomplir le rituel de contact avec le Roi, ce qui l'épuisa mentalement et physiquement et lui fit craindre pour le salut de son âme. Il refusa ensuite de fréquenter Croft et abandonna le dramaturge ivrogne à ses propres intrigues.

Ce dernier continua de travailler sur la pièce et approfondit ainsi ses recherches dans les mystères, allant jusqu'à demander conseil à John Dee. Ses contacts permanents avec le Roi le rendirent irrévocablement fou et provoquèrent chez lui une telle peur de l'immonde entité qu'une nuit de janvier 1603, il se pendit.

L'enquête sur la mort de Croft et sur la disparition de la Hollandaise Marijne Barents va conduire les investigateurs à la Mermaid Inne, au Globe Theatre, auprès de Shakespeare, à la résidence de Dee à Manchester, à l'asile de fous de St. Mary of Bethlehem, à la maison de Joseph Barker, à la boutique de Van der Wyck près du London Bridge et, enfin, au Puits de Charybde, juste sous la Tour de Londres.

Les souvenirs flous de l'imprimeur Robert Fletcher

Le personnage de Robert Fletcher a droit à plusieurs jets d'Idée pendant le déroulement de l'aventure, ce qui lui donne plus de chances de se rappeler ses contacts avec Joseph Barker. C'est, en fait, au Gardien de décider quand il y parvient. La section " L'étrange disparition de Maîtresse Lucy Henry " se produit, soit une fois qu'il a réussi à se souvenir, soit suite à un message laissé par Lucy.

Pendant le déroulement de cette aventure, Fletcher doit rester le plus possible dans le noir. Donnez-lui la possibilité de se souvenir quand les PNJ évoquent l'apparence ou le comportement de Joseph Barker. Si vous le souhaitez, vous pouvez lui laisser entrevoir quelques indices, mais rien de trop concret.

Apprendre le sortilège Sceller un Puits

Ignorez toutes les règles de L'Appel de Cthulhu — les délais ne conviennent pas pour ce scénario. Le sort est inscrit en latin dans la copie de *Diabolis Britannia* qui appartient à John Dee. Certains des investigateurs ayant un bon niveau dans cette langue, ils ne devraient pas avoir de mal à en saisir le contenu. Faites en sorte que les PJ comprennent que le sort Sceller un Puits figure dans l'ouvrage et qu'ils doivent l'apprendre, même s'ils ne disposent pas des cristaux nécessaires — du moins, pas encore.

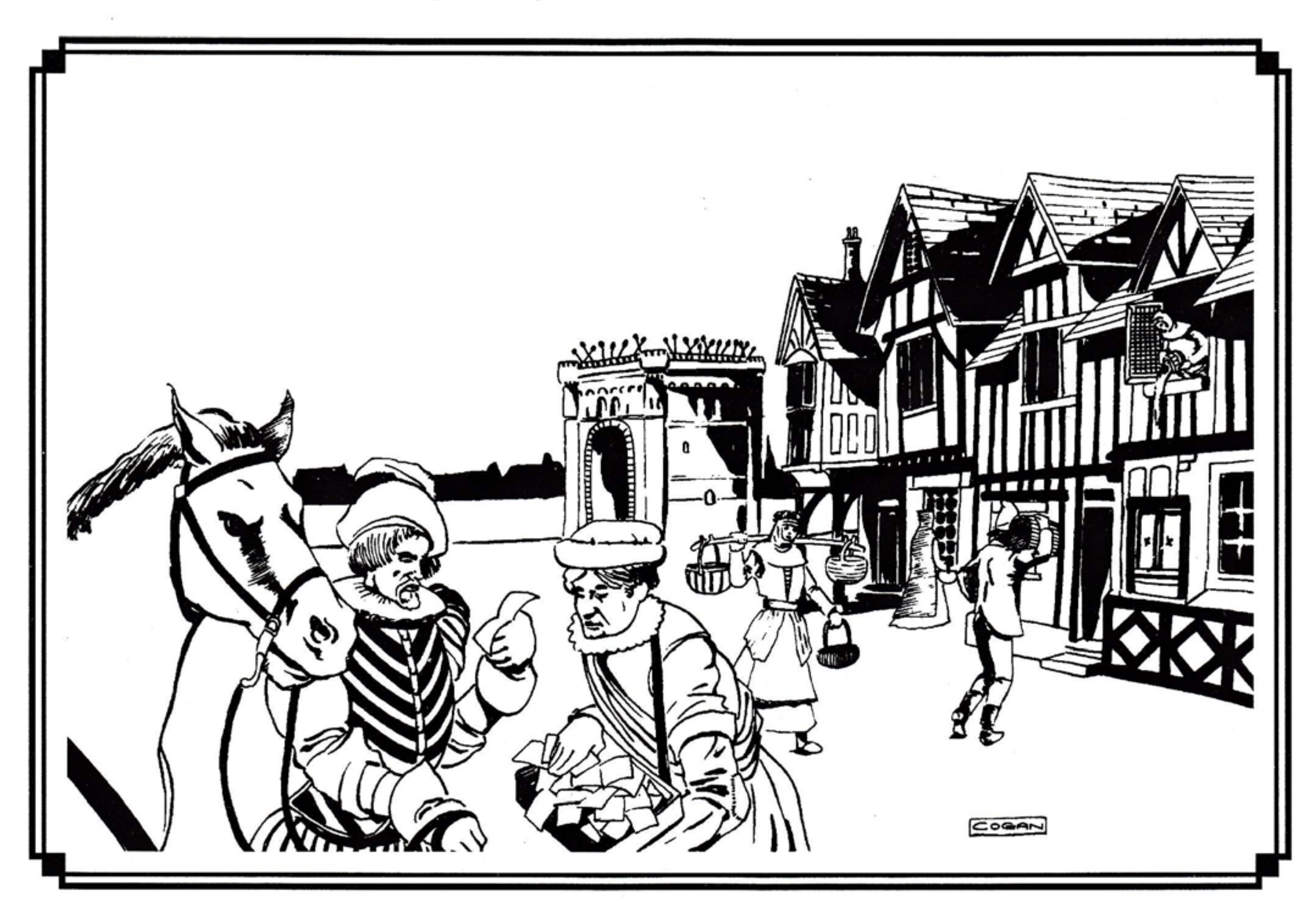
Une fois qu'ils ont lu le livre (1D20 heures), ils ont une chance d'apprendre l'enchantement en 1D4 jours. Le multiplicateur de sort étant de x5, cela ne devrait pas poser de problème. Le dénouement du scénario est déjà suffisamment dangereux ; les personnages ignorant le sortilège seraient totalement démunis. Il est donc nécessaire à cette occasion d'oublier les règles d'apprentissage.

Divers renseignements connus des joueurs

... Pour ma tête,
Qui médite sur des talents nécromantiques. — Faust
Christopher Marlowe, *Docteur Faust*, I.1

C'est le 6 janvier 1603. Londres est dans les griffes d'un hiver glacial ; une vague de froid longue à se dissiper semble givrer l'air lui-même. Selon les rumeurs, la peste frappe de nouveau la ville et les plus riches résidents se préparent déjà à partir. De nombreuses maisons ont été barricadées, emprisonnant les premières victimes de l'épidémie. Les Londoniens prennent les précautions habituelles : les chiens errants sont abattus, on porte des parfums plus puissants que d'habitude, de l'arsenic sous les aisselles, et l'on garde même sa maison propre, ce qui n'est vraiment pas l'habitude. La Pest House édifiée à Londres après la grande vague de 1593 — dont les investigateurs se souviennent encore — commence à se remplir et les décès se multiplient.

Certains disent aussi que la Reine Élisabeth n'est pas bien et risque fort de mourir avant le printemps. Ce n'est pas la bonne époque pour être en ville. Chacun se méfie même de ses concitoyens et soupçonne les étrangers de porter la maladie.



Emplacements à Londres

A - Maison de John Croft
B - Maison de Lucy Henry
C - Boutique de Van der Wyck
D - Mermaid Inne
E - Asile St. Mary
F - Maison de Shakespeare
G - Globe Theatre
H - Imprimerie de Turner
I - Tour de Londres

La maison de Barker et le St. James' Park sont situés au-delà des bords de la carte vers l'ouest.



Le 4 janvier
Cher ami. Mon séjour dans ce pays étranger prend fin. Je loge à Southwark, près du pont de Stoney Street, viens souper avec moi dans deux jours afin de célébrer cette nouvelle année. Amène des invités de ton choix car il y a longtemps que je n'ai pas goûté à une plaisante compagnie anglaise et cela me fera beaucoup de bien d'entendre à nouveau ma langue maternelle correctement utilisée.
Ton ami,
John Croft.

Aide de jeu n°1 — Une lettre de Croft

Un des investigateurs, Simon Page, un acteur, connaît John Croft. Ils se sont rencontrés à Cambridge, car le premier a joué dans la seule pièce du second à avoir été montée, *Neoptolemus*. Page a reçu un message (Aide de jeu n°1) de Croft, qu'il n'a pas vu depuis son retour d'Heidelberg et qu'il est impatient de retrouver.

La découverte

Ô quel monde de profit et de délice,
de pouvoir, d'honneur, d'omnipotence
est promis à l'artisan consciencieux ! — Faust
Christopher Marlowe, *Docteur Faust*, I.1

Quel que soit le moment où les investigateurs se présentent à l'adresse de John Croft dans Stoney Street, ils le découvrent mort.

La maison se dresse dans un quartier pour l'instant épargné par l'épidémie naissante. En cours de route, près de la Prison de Marshalsea, le groupe remarque plusieurs maisons qui arborent déjà, accrochés aux portes, les symboles familiers scellant les lieux. L'idée qu'avec le prochain printemps la situation va certainement empirer pèse lourdement sur la population. Les rues sont étroites et encombrées ; des colporteurs installés du côté du London Bridge vendent toutes sortes de choses, des marrons grillés aux mitaines de laines, pour lutter contre le froid mordant.

Au London Bridge, les lances familières qui surmontent le Bridge Gate du côté de Southwark sont ornées des têtes pourrissantes de criminels exécutés, mais personne ne prête attention à ce spectacle trop courant. Après les récentes trahisons contre la reine, la présence des restes de simples criminels est presque rafraîchissante. Stoney Street est toujours affairée, le trafic piétonnier rendant l'accès à la maison de John Croft difficile.

Certains passants parlent avec enthousiasme du spectacle du soir tout en allant du pont à Bankside, faisant remarquer que la représentation du *Marchand de Venise* va sans aucun doute être extraordinaire car Richard Burbage interprète le rôle de Shylock. Le Globe est encore le lieu à la mode de Londres et l'on y va autant pour voir que pour être vu.

La maison de Croft est petite mais bien aménagée ; elle a apparemment été construite il y a quelques années à peine, parmi une multitude de bâtisses similaires, entassées les unes contre les autres dans un amas de briques étroites, de bois et de plâtre. La réussite d'un jet de Trouver Objet Caché permet de remarquer qu'il ne sort aucune fumée de la cheminée, chose étonnante par le froid qui règne.

Personne ne vient ouvrir quand les visiteurs frappent à la porte. Ils peuvent tambouriner autant qu'ils veulent sans obtenir plus de résultats.



Si les investigateurs tentent de forcer la serrure, personne ne leur prête attention car Croft s'est installé récemment dans le quartier et n'a pas eu le temps d'établir de liens avec ses voisins. La réussite d'un jet de Serrurerie leur suffit pour entrer. Ils ont également la possibilité de faire le tour de l'habitation pour rejoindre une ruelle particulièrement sombre et étroite où des jets similaires appliqués à la grille d'entrée et à la porte de service leur donnent accès.

Il est évident que cette maison est occupée depuis peu. Toutes les pièces du rez-de-chaussée sont très propres et à peine meublées. Le foyer de la salle de séjour n'a, semble-t-il, jamais accueilli le moindre feu.

À l'étage, les investigateurs trouvent rapidement la chambre de John Croft. C'est la seule pièce qui paraisse avoir été utilisée, mais elle abrite désormais un mort. Le corps bouffi de Croft est pendu à l'une des poutres du plafond. Sa langue noire et

Dix-neuf octobre, en l'an de grâce 1602.

À mon retour de Heidelberg, j'ai reçu un curieux objet : une petite boîte, qui a réveillé bien des souvenirs malheureux et mélancoliques. Il semble que voilà ce que m'a légué mon doux Christopher. Une petite chose de bois, entourée d'une simple cordelette et scellée à la cire. En vérité, je ne peux me forcer à l'ouvrir par crainte des souvenirs qu'elle va évoquer.

Vingt octobre, en l'an de grâce 1602.

Ce matin, j'ai trouvé le courage d'ouvrir la boîte qui, à mon grand émerveillement, contenait une œuvre inachevée de Christopher ainsi que son journal intime. Elle m'a effectivement apporté de bien tristes pensées, mais aussi, un immense sentiment d'excitation et de plaisir. Ce sont les derniers travaux de Christopher, que personne n'a vus, dont personne n'a entendu parler depuis quelque dix ans. Je les ai lus et j'ai décidé d'essayer d'achever une œuvre en particulier, une pièce que Christopher a commencée peu de temps avant sa fin prématurée. Mon vœu le plus cher est désormais de la terminer, et pourtant je sais en mon âme et dans mon cœur que je ne possède pas le talent artistique nécessaire à une tâche si importante. Aussi j'ai décidé de contacter le seul homme qui a probablement autant de génie que mon cher Christopher, William Shakespeare.

Cinq novembre, en l'an de grâce 1602.

Will et moi nous sommes mis d'accord pour commencer à travailler sur la pièce inachevée de mon cher Christopher. Je n'ai jamais été aussi excité depuis la première de " Neoptolemus " à Cambridge. Will m'a prêté un peu d'argent, et je fête tout ceci avec une bouteille de gin et une pièce de bœuf. Le gin, bon marché, est mal distillé, mais son goût est pareil au nectar des dieux ; le bœuf est comme de l'ambroisie. J'écrirai demain.

Douze novembre, en l'an de grâce 1602.

À chaque jour qui passe, notre enfant grandit ! Will est une source d'inspiration, comme l'est mon cher Christopher, bien que me souvenir soit une vraie souffrance. Je crois que j'ai appris autant en une semaine auprès de Will que durant toutes ces années.

Nous en avons terminé avec les premières scènes, bien que je doive confesser que Christopher avait déjà établi l'essentiel de la structure. Nous nous attaquons maintenant à la partie la plus ardue, la création pure. Elle doit être à la mesure de ce que Christopher nous a laissé. Je dois retrouver Will à la Mermaid demain soir. J'attends avec impatience ce moment. Jusque-là, je vais m'occuper de réunir les divers morceaux existants des scènes IV et V du premier acte.

Treize novembre, en l'an de grâce 1602.

L'après-midi ;

J'ai dormi longtemps car je n'ai pas trouvé le sommeil avant une heure tardive. J'ai fait une découverte étourdissante — l'œuvre de Christopher ne sort pas de son imagination. Tout est vrai. C'est aussi évident que le nez au milieu de la figure, son Roi en Jaune est basé sur ses propres expériences mystérieuses ! Il a certainement distillé ses connaissances dans Faust et a voulu ensuite présenter la réalité de ses découvertes dans " Le Roi en Jaune ". Je suis impatient de parler à Will de tout ceci.

Le soir ;

Ma rencontre avec Will s'est mal passée. Je lui ai parlé de ce que j'avais compris sur la pièce de Christopher et, profondément choqué par les expériences diaboliques de Marlowe, il a renoncé à participer à la poursuite du travail ! J'ai tenté de lui expliquer que c'était stupide, mais il était convaincu que de telles entreprises mettaient en péril l'âme même des participants. Il faut que je parvienne à le faire revenir sur sa décision. J'irai le voir demain, pour lui laisser le temps de se calmer.

Quatorze novembre, en l'an de grâce 1602.

C'est réussi, Will accepte de reprendre le travail. Nous recommençons ce soir.

Dix-sept novembre, en l'an de grâce 1602.

Nous avons échoué. Après avoir achevé les scènes un et deux du premier acte, nous nous sommes retrouvés coincés. Nous sommes restés assis pendant des heures, nous nous en arrachions presque les cheveux de frustration. Will est parti, déclarant que nous avions certainement besoin d'un peu de repos. Il a peut-être raison. Je vais me détendre en lisant le journal de Christopher.

Vingt-et-un novembre, en l'an de grâce 1602.

J'ai convaincu Will de répéter certaines recherches que Christopher a décrites dans son journal. Les muses nous délaissent depuis une semaine et je commence à désespérer. Tout est prêt.

Vingt-trois novembre, en l'an de grâce 1602.

Je peux à peine le croire. J'ai dormi pendant près d'un jour et demi après avoir exécuté le rituel. C'était incroyable. Will et moi nous avons contacté un... une entité, je ne peux la décrire autrement. Elle m'a montré de telles merveilles, une telle puissance effrénée de parole et de pensée. J'ai du mal à contenir ma plume. L'inspiration jaillit de moi, comme l'eau d'une fontaine. Je ne sais où est Will. Je suis à peine capable de me souvenir du rituel. Je dois maintenant me mettre au travail.

Vingt-six novembre, en l'an de grâce 1602.

J'ai vu Will ce soir. Il se trouvait à la Mermaid et buvait beaucoup plus qu'à son habitude. Il a refusé de continuer notre travail. Il se plaint de faire des cauchemars quand il dort et d'avoir des visions quand il est éveillé. Il n'ira pas plus loin. J'ai tenté de le faire changer d'avis, en affirmant que Christopher avait choisi une bonne voie, mais qu'elle était mal dirigée. Will m'a mis en garde, je mets mon âme en danger a-t-il dit. Ha ! Je n'ai plus besoin de lui. Mes visions surpassent les siennes. Je dispose désormais d'une nouvelle muse. Je l'invoquerai de nouveau ce soir.

Il n'y a pas d'autre inscription jusqu'au 1er janvier 1603 (et c'est la dernière). L'écriture est tremblante et faible, le style confus.

Premier janvier, en l'an de grâce 1603.

Il est revenu ce soir, il était presque déchaîné. J'ai tenté de le stopper, mais, oh ! le savoir extatique que chaque visite apporte. Mais je sais qu'il va bientôt me falloir payer. Comme le joueur de flûte, le roi réclame son dû. Je suis épuisé. Will est passé tout à l'heure, me demandant une nouvelle fois de renoncer à mon travail. Sa jalousie bien compréhensible me procure une grande joie. Je suis faible, je ne me sens pas bien mais les joies que chaque nuit m'apporte ! Mon roi me donne la grandeur... khadath ryah y'greck chaj'd ogn !

Aide de jeu n°2 — Le journal de John Croft

gonflée jaillit de manière obscène entre ses lèvres bleuies, ses yeux sont révulsés et ses jambes flasques sont à peine à quinze centimètres du plancher. Cette pendaison n'est pas une réussite et le pauvre Croft est mort étranglé, pour ne pas avoir attaché correctement la corde qui aurait dû lui rompre le cou.

La pièce est dans un grand désordre. Le froid a prévenu la putréfaction du corps, mais la mort remonte à un jour au moins. L'odeur de suif, mélangé à l'âcre puanteur de l'alcool, alourdit l'air. Des bouteilles de gin vides sont d'ailleurs éparpillées un peu partout. La plupart ont des bougies glissées dans le goulot, la cire durcie formant des stalactites ouvragées sur le verre.

Sur le mur du fond, un symbole est grossièrement tracé au-dessus de la cheminée, une éclaboussure tourbillonnante de peinture jaune et épaisse qui a coulé sur le plâtre de la paroi.

Par terre, plusieurs bouteilles portant des bougies fondues sont placées en un cercle approximatif autour du pendu. Des vêtements sales jonchent le sol. Un gigot d'agneau à moitié dévoré a attiré des mouches — de grosses mouches à viande occupées à pondre leurs œufs dans la chair mal cuite. Une miche rassis est posée à côté, ainsi qu'un petit couteau à la lame souillée de sang séché dont on ne peut dire s'il appartient au défunt ou au morceau de viande. Des centaines de feuillets, couverts de diverses écritures serrées, sont dispersés dans la chambre, accompagnés de deux petits volumes qui semblent être des journaux intimes.

Des myriades d'indices sur la nature de la mort prématurée du dramaturge John Croft

- Le symbole jaune sur le mur : initialement, les investigateurs n'ont aucune idée de ce qu'il représente.

- Les manuscrits : il faut 1D6 heures pour mettre en ordre les feuillets qui se révèlent appartenir à deux éléments distincts.

A — Le manuscrit intégral de la pièce de Christopher Marlowe, le *Docteur Faust*, qui n'a jamais été publiée bien que souvent jouée. Il est accompagné de scènes qui ont été supprimées (voir ailleurs les citations).

B — Le deuxième manuscrit contient des pages couvertes de la même écriture que les fragments de *Faust*, et d'autres de deux écritures différentes, celle de Croft — identifiable en la comparant au billet d'invitation — l'autre inconnue. La page titre révèle cependant qu'il s'agit d'une pièce intitulée *Le Roi en Jaune — Pièce en Trois Actes Commencée par Christopher Marlowe et Achevée par John Croft et Will Shakespeare*.

Une fois déchiffré et ordonné, *Le Roi en Jaune* ne semble pas être terminé. En fait, seules les deux premières scènes du premier acte sont complètes. Elles sont courtes et servent à présenter les personnages. Il y a également plusieurs citations sans lien apparent qui interviennent sans doute dans la suite, chacune étant accompagnée d'une référence qui indique l'endroit où elle doit s'insérer, par exemple II 1 signifiant Acte 2 scène 1.

- Journal n°1 : appartenant à John Croft. Les premières inscriptions datent du 19 octobre 1602. La transcription figure en Aide de jeu n°2.

- Journal n°2 : appartenant à Christopher Marlowe. Perte de SAN 1/2D3 ; Mythe de Cthulhu +5 % ; multiplicateur de sort x1. Sortilèges : Cristal d'Appel, Contacter Hastur, Contacter le Roi, Enchanter un Couteau. Il contient peu de renseignements intéressants, à l'exception de deux brèves inscriptions datées du 21 et du 29 mai 1593 (Aide de jeu n°3). Celle du 29 est la dernière.

La réussite d'un jet de Connaissance sur Marlowe révèle que ce dernier a dû se rendre à son rendez-vous du 30 mai avec le mystérieux J. car c'est ce jour-là qu'il reçut un coup fatal lors d'une dispute à la Widow Bull Inne à Deptford. Le journal contient aussi toute information issue de la section " Christopher Marlowe ", page 68, que le Gardien souhaite transmettre.

Le 21 mai

Il y a trois nuits, J. m'a emmené au tourbillon. Plusieurs individus nous accompagnaient, quoique je n'en eusse reconnu aucun à l'exception de celui qui manœuvrait pour garder son visage dissimulé ; j'ai réussi à le voir, et ce n'était nul autre que le jeune compositeur David Moore, un habitué de l'auberge de la Mermaid ! L'excitation de l'anticipation me rendait nerveux. Quel fou. Ma santé mentale m'a abandonné, mon esprit a été si profondément lacéré par les griffes de la peur que j'en ai perdu le sommeil, je suis abattu, j'ai perdu tout espoir. Mes mains tremblent de manière incontrôlable. Je n'ai pas quitté ma maison depuis cette fameuse nuit. Je ne sais plus quoi faire... Je suis fou.

Le 29 mai

J. est passé. Il voulait que je l'accompagne à nouveau. Il prétend que le roi l'exige. J'ai refusé. Je lui ai dit que je ne voulais plus avoir affaire à lui. Il a répondu par du chantage. Il me menace avec mon propre style de vie ! Ce mois-ci, j'ai déjà été arrêté pour hérésie, alors que je n'en étais pas encore coupable. Je ne peux m'opposer à lui. Il m'a donné rendez-vous pour demain à Deptford. Je tenterai alors de le raisonner. En vérité, je pourrais préférer Marshalsea à la peur. Cette prison en vaut bien une autre. C'est ce que je lui dirai demain.

Aide de jeu n°3 — Le journal de Christopher Marlowe

Une curieuse missive

Il y a plus de choses sur la terre et dans le ciel, Horatio
Que votre philosophie n'en rêve. — Hamlet
William Shakespeare, *Hamlet*, I.5

Lorsque les investigateurs retournent dans leurs demeures respectives, un message attend Robert Fletcher. Une amie, Lucy Henry, en pleine détresse, est passée dans l'après-midi. Elle a laissé un mot (Aide de jeu n°4).

Cher Robert,

Je te laisse ce mot dans l'espoir que tu pourras m'aider. Ma chère cousine d'Amsterdam, Marijne Barents, devait venir chez moi il y a deux semaines, mais elle n'est toujours pas arrivée. J'ai écrit à son père, en Hollande, et il m'a confirmé qu'elle avait bien pris le bateau pour Londres au jour prévu. Elle devait d'abord séjourner chez un vieil ami, Johannes Van der Wyck, un joaillier installé sur le London Bridge. Je me suis rendue à sa boutique et j'ai eu beau frapper à la porte, personne ne m'a répondu. En fait, il semble même que l'échoppe soit fermée depuis quelque temps. S'il te plaît, je sais que cela peut paraître une étrange demande, mais je n'ai personne d'autre vers qui me tourner, je t'en prie, aide-moi à retrouver ma cousine.

Affectueusement,
Lucy.

Aide de jeu n°4 — La lettre de Lucy

Informations diverses

Une visite chez Maîtresse Lucy Henry

Le théâtre est le piège
Où je prendrai la conscience du roi. — Hamlet
William Shakespeare, *Hamlet*, II.2

Lucy Henry vit près d'Aldgate, la porte la plus orientale de la ville, non loin de la résidence de l'ancien ambassadeur de France Sir Nicholas Throckmorton, à quelque distance au nord-ouest de la Tour de Londres.



À vingt-cinq ans, Lucy est toujours célibataire et porte encore le deuil de son père, mort depuis six mois. Fille unique, elle vit dans sa maison en compagnie d'une gouvernante. Elle n'est pas fiancée mais a de nombreux prétendants. D'esprit vif, elle ne se montre pas facilement hystérique.

Elle accueille chaleureusement les investigateurs et les remercie à l'avance de toute l'assistance qu'ils peuvent lui apporter. À ce stade de l'aventure, le Gardien doit bien préciser la nature des relations entre Lucy Henry et Robert Fletcher. Il y a eu quelque chose entre eux, si une telle expression peut décrire la manière de faire la cour à l'époque élisabéthaine. Bien que Lucy ait mis fin à cette relation, Robert Fletcher a conservé des sentiments pour elle. Il est toujours prêt à la satisfaire et à l'aider chaque fois qu'elle en a besoin, même si les autres investigateurs doutent que cela les concerne vraiment. Lucy se montre amicale envers eux, mais elle s'adresse toujours directement à Robert, pour qui elle a toujours un faible.

Elle explique de bonne grâce ses liens de parenté avec Marijne Barents. La sœur de son père a épousé un marchand hollandais qui vivait à Londres il y a vingt-cinq ans, elle est ensuite partie avec lui à Amsterdam quand Marijne avait huit ans. Il y a six semaines, Lucy a reçu un courrier lui annonçant que Marijne allait venir à Londres pour rendre visite à son oncle et sa cousine, ne sachant pas que le père de Lucy était décédé. N'ayant pas vu sa cousine depuis son départ d'Angleterre, Lucy attendait avec grande impatience ces retrouvailles. Elle s'est rendue à Londres pour voir Johannes Van der Wyck mais a trouvé porte close. Elle n'a aucune idée de ce qui a pu arriver à Marijne et s'inquiète maintenant beaucoup pour elle.

Les investigateurs disposent de plusieurs directions d'enquête :

- Se rendre à l'échoppe de Johannes Van der Wyck.
- Chercher David Moore.
- Rendre visite à William Shakespeare.

La boutique du Hollandais Johannes Van der Wyck sur le London Bridge

Sache que tes mots m'ont enfin convaincu
De pratiquer la magie et les arts secrets. Faust
Christopher Marlowe, *Docteur Faust*, I.1

La joaillerie/cristallerie de Johannes Van der Wyck occupe une excellente place sur le London Bridge, au-dessus d'un des dix-neuf piliers de pierre qui soutiennent le pont. Dans la petite vitrine sont exposés plusieurs objets magnifiquement réalisés : un exquis collier en argent, incrusté de petites pierres précieuses, une croix en or sur une chaîne comprenant des rubis et un choix de gobelets de cristal sans doute importés de Venise, d'Antwerp ou provenant d'une des nouvelles verreries installées à Londres, dans le quartier de Crutched Friars. La porte du commerce est toutefois fermée. Il est inutile d'y frapper. Il semble que la boutique soit fermée depuis un certain temps.

Ceux qui vont se renseigner auprès des marchands voisins apprennent que le Hollandais a été vu pour la dernière fois il y a quatre jours, alors qu'il sortait de son local avec une grosse boîte sous le bras. Il a soigneusement verrouillé les issues et n'est pas revenu depuis.

Il est difficile de pénétrer dans l'échoppe. Le pont connait une circulation incessante pendant la journée et même de nuit, il est très fréquenté. À l'aube, on voit aisément la façade depuis les fenêtres opposées, et si l'infraction est tentée avant 1 heure du matin, les investigateurs ont 40 % de chances d'être vus ou entendus par un voisin qui donne alors l'alarme. Cette probabilité tombe de 10 % à chaque heure suivante, pour atteindre un minimum de 10 % à 4 heures.

La solution la moins risquée consiste à rejoindre en bateau le pilier sous le commerce à une heure très tardive et à grimper jusqu'à une des fenêtres de l'arrière. À ce niveau, le courant est toutefois très fort et impose un jet de Piloter un Bateau à -10 % pour amarrer l'embarcation qui risque, sinon, de chavirer ou de connaître un autre incident. Les personnages qui tombent dans le fleuve doivent parvenir à Nager. En cas d'échec, les règles de noyade s'appliquent normalement.

Atteindre l'arrière de la maison se fait grâce à des jets de Grimper. L'effraction est une procédure simple, il suffit de réussir un jet de Serrurerie.

L'atelier

Les deux fenêtres arrière donnent sur l'atelier. C'est là que Van der Wyck travaillait l'or. Il y règne un certain désordre. La réussite d'un jet d'Idée révèle que l'artisan a quitté précipitamment les lieux car il ne s'est guère préoccupé de mettre en sécurité son stock. De petites pierres sont éparpillées sur la table, certaines sont déjà merveilleusement taillées, d'autres sont encore à l'état brut. Un petit brasero y est également posé, de l'or précédemment fondu s'étant solidifié au fond d'une coupelle métallique.

La réussite d'un jet de Trouver Objet Caché permet de remarquer quelques éléments importants sur la table. Sur un petit morceau de papier figure le diagramme d'une gemme aux nombreuses facettes, accompagné des mesures pour les coupes à effectuer. Plusieurs calculs mathématiques sont inscrits sous ce dessin soigneusement réalisé. La date du 12 janvier est notée dans l'angle supérieur. La feuille est à côté de plusieurs pierres de peu de valeur ; ce n'est en fait que du verre. Elles sont très grosses, de la taille d'un œuf de canard, et toutes taillées de manière similaire.

Un investigateur qui examine leur cœur voit son esprit être assailli par la confusion des angles à l'intérieur des facettes. Il est presque impossible de comprendre la manière dont le verre a été façonné (perte de 1D3 points de SAN à cause de l'étrange expérience consistant à regarder dans un objet si troublant et si mystérieux). Le personnage a alors droit à un jet d'Idée ; la réussite l'amène à penser que les pierres de verre servent de brouillon préparatoire au travail sur la vraie gemme.

La pièce contient aussi une grande armoire, d'environ 2,10 m de haut pour 2,40 de large, adossée au mur épais séparant la boutique de l'atelier. Son usage est évident : c'est l'endroit où le joaillier range ses outils et peut-être son inventaire. Le meuble possède deux doubles portes, toutes verrouillées, mais qui ne résisteront pas à des jets de Serrurerie. La partie gauche renferme toutes sortes d'outils et, posée sur des

Maison de Van der Wyck

PREMIER ÉTAGE

Hall
Escalier descendant
Armoire
Table
Tamise
Table
Chambre
London Bridge
Lit
Âtre
Cuisine
Table de toilette

REZ-DE-CHAUSSÉE

Vitrines
Escalier montant
Armoire
Tamise
Porte secrète
London Bridge
Comptoir
Établi
Cheminée
Étagères

SALLE SECRÈTE

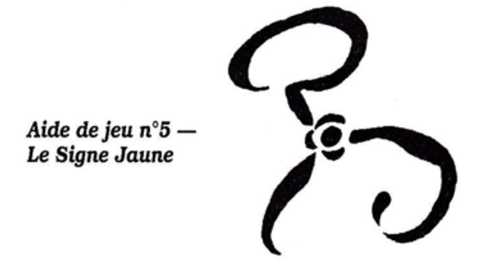
30 cm
Corps
Escalier montant
Trône du Roi

étagères, une grande partie de la réserve du magasin. Cela représente au moins un millier de livres. Les portes de droite cachent une simple penderie vide si l'on excepte une paire de chaussures et un manteau couvert de boue. Le col de ce dernier est orné de symboles et, avec l'aide d'un jet d'Idée réussi, dégage une odeur marine, ou bien d'algue et de saumure. La même effluve océanique émane des bottes. Un jet de Trouver Objet Caché réussi révèle que le panneau du fond est différent de celui de la partie gauche. Alors que ce dernier est une simple planche de bois brut, celui de droite semble plus épais, plus travaillé et un examen révèle qu'il possède des charnières.

La réussite d'un jet de Chance est nécessaire pour repérer le mécanisme qui manœuvre le panneau. En s'ouvrant, la porte révèle une volée de marches de pierre qui descendent sans doute au centre du pilier du pont. L'escalier raide et très étroit est sombre et repoussant. L'humidité glaciale est chargée de l'odeur de la pierre, des remugles émanant du fleuve, auxquels se mêlent peut-être des relents de bougies éteintes et de chair corrompue par les mouches.

La salle du culte

La descente conduit les investigateurs dans une pièce petite et basse aux murs de pierre et au plafond en bois, ne mesurant pas plus de 3,6 m de côté. Il n'y a presque pas de mobilier. Deux sièges sont installés en vis-à-vis. Le plus ouvragé, situé à l'opposé de l'escalier, est orné de symboles et d'animaux étranges en relief. Le volume de ces sculptures et l'accumulation de scènes donnent au fauteuil une forme bosselée et pustulaire ; il semble presque bouger et se tortiller. Un étrange symbole, apparemment formé par des centaines d'incrustations de topaze ou d'ambre, marque le mur. Même les investigateurs qui ont un POU élevé ont du mal à se concentrer dessus. S'ils sont déjà allés chez John Croft, ils reconnaissent le dessin peint au-dessus de sa cheminée (Aide de jeu n°5).



Aide de jeu n°5 — Le Signe Jaune

L'autre siège, beaucoup plus sobre, est un simple fauteuil de bois dont la seule concession au luxe est un petit coussin placé sur l'assise.

Au milieu de la pièce, une colonne relie le sol et le plafond. Le corps nu d'une jeune femme y est attaché. Son torse et ses jambes sont couverts de lacérations et de traces de coups alignées en bandes épaisses de sang séché au point de devenir brun, comme si la malheureuse était morte torturée par un fouet démentiel. Sa face a également été mutilée, mais différemment. On dirait que des milliers de ventouses s'y sont fixées et ont absorbé son sang, laissant de minuscules marques livides, donnant l'impression que leur victime a été frappée par une vérole virulente. Son visage piqueté est resté figé dans son dernier hurlement, les yeux écarquillés, expression finale de sa terreur absolue.

Un amas de vêtements déchirés et quelques effets personnels sont rassemblés contre un mur. Ils lui appartiennent. Il n'y a rien d'intéressant à part un médaillon en or accroché à une chaîne. Les deux camées qu'il contient — placés en vis-à-vis dans le bijou ouvert — représentent deux visages féminins, l'un jeune, l'autre plus âgé, mais indéniablement apparentés. À l'arrière du médaillon est inscrit : " À ma chère Marijne pour ton anniversaire, de la part de ta mère qui t'aime, juin 1600. "

Il semble que Marijne soit morte depuis plusieurs jours. La pièce ne contient rien d'autre de remarquable.

La chambre

Le haut de la maison est pratiquement vide, mis à part la chambre de Van der Wyck. Elle est meublée d'un lit, d'une table de toilette, d'une imposante armoire, de plusieurs tapisseries murales ordinaires et d'une table basse sur laquelle sont posés divers livres, tous en hollandais. Deux choses offrent de l'intérêt. La première est un message (Aide de jeu n°6). La deuxième est une affiche qui a visiblement été arrachée d'un mur (Aide de jeu n°7). La date qui figure dessus est encerclée.

Il est venu à mon attention qu'un écrivaillon de théâtre, un certain John Croft, a parlé à la Mermaid Inne de choses dont il ne devrait pas s'occuper. Croft est apparemment entré en possession des divagations de Marlowe. Maudits soient les écrivains qui insistent pour tout noter. Il a traficoté et s'est associé avec William Shakespeare, entre tous les hommes. Heureusement, Croft nous a quitté — le prix de ses errances amateurs —, mais il reste encore Shakespeare et il faut s'en occuper. Fais ce qui te semble nécessaire.
Joseph.

Aide de jeu n°6 — Message destiné à Van der Wyck

La première représentation de la tragédie de Shakespeare, Hamlet, aura lieu au Globe Theatre, à Bankside, le 8 janvier. Le rôle de Hamlet, Prince du Danemark, sera tenu par Richard Burbage, et dans les autres rôles la Troupe du Lord Chambellan.

Aide de jeu n°7 — Affiche de Hamlet

À la Mermaid Inne, Broad Side, Cheapside

Voici l'heure la plus sinistre de la nuit,
L'heure des tombes qui s'ouvrent,
Celle où l'enfer souffle au-dehors sa peste sur le monde. — Hamlet
William Shakespeare, *Hamlet*, III.2

La Mermaid Inne est située juste à côté de Cheapside, une des artères les plus animées de Londres, sur Broad Street. Cheapside est le principal quartier marchand de la ville. Il se trouve au-delà du London Bridge, et au nord-est vers Whitehall. On y trouve tous les représentants du monde artistique — poètes, peintres, dramaturges, compositeurs. Ben Jonson, Shakespeare, le poète Michael Drayton et bien d'autres en sont de fréquents visiteurs. Bières et discussions y sont stimulantes.

Les investigateurs apprennent facilement que David Moore y venait régulièrement boire jusqu'à il y a un an. C'est un jeune compositeur spécialisé dans les hymnes et les madrigaux, un élève du grand compositeur irlandais John Dowland, qui paraît pour l'instant être sous une étoile propice. L'aubergiste se fait même un plaisir de fredonner quelques vers de l'hymne le plus populaire de Moore, “ Le Roi s'avance, couronné d'or ”.

Le Roi s'avance, couronné d'or,
Son chant béni pénètre mon âme,
Le Roi s'avance, sous une auréole céleste,
Pour m'emporter dans son royaume.

Le tavernier baisse légèrement la voix et se penche en prenant une mine de conspirateur. “ La dernière fois que je l'ai vu, c'était il y a six mois ” dit-il. “ Un soir il est venu tard et braillait à boire. Bon sang, il était dans un état. Son visage était plein de boue et de sang, comme s'il avait été dans une sacrée bagarre. ” Il désigne une table dans un coin. “ Il s'est installé à cette table-là. Il est resté assis tout seul. Alors je lui ai servi un grand gin, sur le compte de la maison. J'l'ai toujours apprécié, savez. L'aimait bien dépenser un peu d'argent dans le coin, ce qui ne faisait pas de mal aux affaires. En tout cas, je lui ai amené son verre, et il restait là, assis, à parler tout seul. J'ai pas vraiment pu saisir c'qui disait, à part qui causait de quelqu'un qui s'appelait Joseph et d'un autre, Landais. Je lui ai demandé s'il allait bien et il m'a regardé et s'est mis à rire. Je dois avouer que je l'ai cru fou, de la façon dont il riait. ”



“ À l'heure de fermer, je lui ai demandé de partir, mais il est resté là, assis. J'ai répété ma demande, mais il m'a répondu qu'il attendait quelqu'un. Alors, quand la salle a été vide et que je me préparais à le sortir moi-même, ce gentilhomme est entré. Grand, bien habillé, un vrai courtisan. Il reste une minute sur le pas de la porte puis va vers Maître Moore et s'assied. Ils ont parlé pendant un moment puis ce gentilhomme a aidé Moore à se lever et l'a presque porté dehors. Mais de la façon dont Maître Moore se comportait, je comprenais bien qu'il ne voulait pas partir avec ce gentilhomme. Il disait ‘ Laisse-moi tranquille, Joseph, laisse-moi. Je ne peux pas continuer ’, et ce Joseph s'est contenté de le traîner dehors. Je crois que lorsque Maître Joseph est arrivé dans la rue, il était en larmes. ”

“ C'est la dernière fois que je l'ai vu. J'ai revu une fois ce Joseph, il y a trois semaines. Il est entré et s'est installé au même endroit et a parlé avec un autre gentilhomme, à l'accent étranger, pendant cinq minutes. Ensuite, ils sont partis chacun de leur côté. Je leur servais de la bière et je les ai entendus parler de Maître Moore et du pauvre vieux Christopher Marlowe. Ça, c'était un nom que je n'avais pas entendu depuis longtemps. Le nommé Joseph a parlé de Moore, comme quoi y serait aussi faible que Maître Marlowe et l'étranger a ri et a dit que St. Mary serait un endroit parfait pour lui. ”

Un jet sous la moitié de Connaissance suggère qu'il s'agit peut-être de St. Mary of Bethlehem, l'asile pour les fous qui sera plus tard plus connu sous le nom de “ Bedlam ”, la plus célèbre maison d'aliénés d'Angleterre. Il se situe à Bishopsgate.

Concernant William Shakespeare, le tavernier ne l'a pas vu depuis une semaine, bien qu'il ait entendu dire qu'il était occupé par les derniers préparatifs de sa nouvelle pièce qui doit être présentée cette semaine au Globe Theatre. Il s'agit, selon certains, d'une œuvre sur laquelle il travaille depuis plusieurs années et qui a été fortement influencée par son défunt ami Christopher Marlowe.

Interrogé sur John Croft, le patron indique que jusqu'à récemment, c'était un habitué, mais qu'un soir il est arrivé en parlant comme un dément, ce qui a troublé la clientèle, au point que deux personnes sont effectivement parties. “ En fait, l'un de ces deux était le même gentilhomme qui a parlé avec David Moore cette fameuse nuit. Bizarre que je ne m'en souvienne que maintenant. ”

Il n'a ensuite jamais revu Croft. Sa mort n'a surpris personne, étant donné sa réputation d'ivrogne et de trouble-fête et, ajoute l'aubergiste avec un clin d'œil entendu, “ il avait aussi d'autres habitudes. Pour sûr, c'était un châtiment divin. ”

Le Gardien doit souligner au joueur qui interprète Robert Fletcher que la description de “ Joseph ” qui vient d'être faite lui est vaguement familière, comme si son personnage connaissait cet individu, sans parvenir à se souvenir d'un visage ou d'un nom. La réussite d'un jet d'Idée à -60 % secoue suffisamment sa mémoire pour qu'il reçoive l'Aide de jeu n°10 “ Les souvenirs de Robert Fletcher sur la soirée au Globe Theatre ”

(voir page 60). Le Gardien a toute latitude pour altérer les jets si, à son avis, le moment n'est pas encore propice pour que Fletcher se souvienne de ses rapports avec Barker. La mémoire ne devrait même lui revenir qu'après avoir visité la boutique de Van der Wyck et parlé avec Shakespeare.

Chez Maître Shakespeare, à Cripplegate, Londres

Maintenant Faust, que tes yeux contemplent avec horreur, cette immense et éternelle chambre des tortures. — Ange Maudit
Christopher Marlowe, *Docteur Faust*, V.2

Shakespeare habite actuellement avec un couple français, les Montjoie. Le mari et le beau-fils ont une réputation de débauchés. Pourquoi Shakespeare est-il parti de sa maison respectable de Bishopsgate, est une question que tout le monde se pose et, dans certains cercles, on laisse entendre avec amusement que ses séparations prolongées d'avec sa femme, qui est à Stratford, seraient à l'origine de quelques inconduites.

Comme les investigateurs s'approchent du quartier, ils remarquent immédiatement quelque chose d'anormal. Les rues sont trop calmes pour cette heure de la journée et ceux qui sont dehors se montrent maussades et règlent leurs affaires rapidement. Plusieurs tavernes et boutiques sont closes. Des jets de Trouver Objet Caché révèlent le nombre croissant d'affiches sur les portes indiquant les maisons contaminées : " Adieu, félicité terrestre ! Ce monde est incertain : Tendres sont les joies lascives de la vie, la Mort leur prouve à toutes qu'elles ne sont que jouets. Nul à ses flèches ne peut échapper : Je suis malade, je dois mourir. Que le Seigneur ait pitié de nous. "

Savoir que l'épidémie ravage ce quartier devrait inspirer immédiatement aux investigateurs peur et agitation. La peste est particulièrement contagieuse, virulente, et ne sélectionne pas ses victimes. Il y a 10 % de risques pour que chacun d'eux contracte la maladie durant le temps passé dans cette zone (voir " La Peste à Londres " page 68).

Il n'est pas difficile de trouver la maison de Shakespeare. Elle se dresse à l'angle de Silver et de Monkswell Streets, juste à l'intérieur des murs de la ville dans l'angle nord-ouest. Elle possède un double pignon et un comptoir en façade. Le Barde en personne vient répondre à la porte et invite les investigateurs à entrer.



Shakespeare est un individu plutôt aimable, bien que réservé. Si ses visiteurs s'inquiètent pour lui à cause de la peste, il semble ne pas s'en soucier et déclare qu'il a survécu à plusieurs vagues antérieures et qu'il ne doute pas de survivre à celle-ci. Le seul inconvénient provient du Privy Concil qui réclame sans cesse que les théâtres soient fermés pendant les périodes d'épidémie. Cela lui rend la vie très difficile.

Si les investigateurs rencontrent le dramaturge après la première de Hamlet, il est encore faible et tousse par intermittence. Il considère avec humour les événements de la veille, pour lesquels il n'a aucune explication à proposer. Il a été examiné par un apothicaire qui lui a recommandé de rentrer à Stratford pour se reposer, mais c'est bien la dernière chose qu'il a en tête. Il met tout sur le compte d'humeurs malignes provoquées par quelque chose qu'il a mangé.

À l'évocation du nom de John Croft, Shakespeare se montre d'abord évasif et prétend ne le connaître que comme client de la Mermaid. Si les investigateurs annoncent qu'ils sont au courant de ses liens avec John Croft et *Le Roi en Jaune*, le grand dramaturge soupire et leur raconte tout ce qu'il sait.

Son récit est identique à celui qui figure dans le journal de Croft, mais il ajoute deux renseignements d'importance. Après la deuxième utilisation du sort *Contacter Hastur*, Shakespeare a refusé de s'impliquer plus avant dans le projet. Au fond, ayant lu le *Discoverie of Witchcraft* de Scot, il est au fait de ces choses. Après cet événement terrible, il a été la proie d'abominables cauchemars dans lesquels un horrible géant vêtu de lambeaux s'acharnait sur lui en le cinglant avec des fouets et des lanières barbelées, martyrisant atrocement son corps. Il en avait perdu le sommeil et, dans la journée, il avait souvent l'impression de sentir la présence de cette immonde créature. Il a même pensé l'avoir vue à deux reprises. Il met maintenant tout cela sur le compte du manque de sommeil et sur la pression due à la future présentation de *Hamlet*.

" De toute façon, après avoir refusé toute nouvelle participation, je n'ai plus revu John Croft pendant quelque temps. Il ne venait pas si souvent à la Mermaid et moi, je m'occupais de ma nouvelle pièce, qui " ajoute-t-il en riant " n'est pas née sous de bons auspices ! "

" Comme je vous le disais, on n'a pas beaucoup vu John à la Mermaid jusqu'à la semaine dernière. Je soupais en compagnie de Ben Jonson avec lequel j'avais une vive discussion, ce qui, je dois l'avouer, n'est pas un événement rare ! J'ai vu John entrer et j'ai levé ma chope pour l'inviter à se joindre à nous, quoiqu'en réalité tout ce que je souhaitais, c'était une voix en ma faveur pour confondre ce pompeux idiot de Jonson.

" C'est seulement quand il s'est approché que j'ai vu dans quel état effroyable John était. Ses yeux étaient enfoncés dans leur orbite, ses mains tremblaient comme celles d'un vieillard, alors qu'il n'avait que trente-huit ans. Son visage était aussi couvert de marques des plus étranges, comme celles de la vérole, mais en moins graves et en quelque sorte guéries. Malgré cela, il souriait, bien que d'un sourire forcé, étrange.

" Il est resté là pendant un moment et nous a salués, puis il s'est assis et a commandé un grand gin.

" J'ai esquissé les principaux points de la dispute qui m'opposait à Jonson et lui ai demandé son opinion, sur quoi il s'est mis à rire et a fait une déclaration des plus curieuses. ' Je suis bien au-dessus de vos discours superficiels car à mes oreilles, vos absurdités geignent comme les couinements d'un pourceau ignorant. ' Après sa mauvaise plaisanterie, il eut un rire saccadé tel un dément. Je lui ai demandé ce qu'il voulait dire. Ayant vidé son verre, il rit encore et déclara : ' Pauvre Will l'idiot, son courage a fui, il aurait pu tout avoir mais il a renoncé. ' Il m'a alors saisi la main.

" ' C'était à ta portée, Will — inspiration, grandeur, immortalité ! Il existe un proverbe, grec je crois, qui dit " entre Charybde et Scylla ". Le choix entre deux maux. Ne pas choisir et périr, choisir l'un ou l'autre et périr, choisir les deux et tout découvrir. J'ai l'intention de rester dans ces eaux et de choisir les deux, Will, et mon nom brillera au firmament jusqu'à ce que retentissent les Trompettes du Jugement Dernier ! ' Je lui ai demandé ce qui n'allait pas et il est resté silencieux pendant un moment, à se frotter les yeux. Puis il a répondu ' Tout et rien, mon ami. Je cherche quelqu'un, un ami de Christopher je crois. ' Son nom est mentionné dans ses écrits, l'as-tu vu ? ' À ce stade, sa voix s'est emplie de désespoir et est devenue suppliante. ' Il s'appelle Joseph Barker, l'as-tu vu ! ' La voix du pauvre John devenait de plus en plus forte et plusieurs têtes se sont alors tournées vers nous. Dérangé par ces cris, un homme a même quitté la taverne, nous lançant un profond regard d'agacement en partant.

" Je sais bien que ce Joseph Barker n'est qu'un simple personnage du *Roi en Jaune* de Marlowe, qui en réalité s'appelle Harker dans la pièce, et j'ai pensé que John devenait fou. J'ai essayé de lui expliquer que Barker n'était pas réel, mais il a commencé à se montrer grossier et pleurnichant, il a fini par se précipiter dehors pour se lancer à la recherche de ce ' Barker '. Je ne l'ai jamais revu vivant. "

Si les investigateurs lui demandent de leur décrire l'homme qui a quitté la taverne quand Croft est devenu bruyant, le portrait qu'il en fait correspond à celui de Joseph fourni par le

tavernier. Fletcher devrait une nouvelle fois avoir l'impression de le connaître — jet de Connaissance à -50 % pour se rappeler pourquoi il lui est familier ou réussite à la discrétion du Gardien (voir page 58).

Interrogé sur Charybde et Scylla, Shakespeare explique les origines du proverbe dans la mythologie grecque (voir " Charybde et Scylla " page 69).

Dans l'asile de fous de St. Mary of Bethlehem, Bishopsgate Street

Cette nuit je l'invoquerai, dusse-je en mourir. — Faust
Christopher Marlowe, *La tragique histoire du Dr. Faust*, I.1

L'asile de fous de St. Mary se situe au milieu de Bishopsgate, du côté gauche de la rue lorsque l'on se dirige vers la porte proprement dite. Cet imposant bâtiment de pierre, ancien prieuré devenu hospice municipal depuis deux siècles, accueille les exclus sociaux, une oubliette virtuelle dans laquelle les indésirables sont abandonnés à leur triste sort. Aucun traitement n'y est vraiment assuré ; les pensionnaires logent dans des cellules ou des salles communes. Ils sont libres de leurs mouvements, sauf les dangereux qui sont enchaînés. Même si certains avaient encore leur raison au moment de leur internement, l'horreur d'un tel lieu n'a pu que la leur dérober depuis.

Il est facile de pénétrer dans l'asile car il n'est pas besoin de prendre rendez-vous. Les investigateurs parviennent sans problème à en voir le responsable. Ceux qui ont un Crédit assez élevé sont correctement traités par le personnel. Accéder à la zone où est détenu David Moore est aussi chose aisée.

Les visiteurs traversent un dédale de corridors, la plupart abritant des pensionnaires. Dès qu'ils se retrouvent dans la partie principale, ils sont assaillis par l'intense inconfort associé à ces endroits.

D'incessants hurlements retentissent dans les couloirs, secouant la santé mentale même du plus endurci, la peur et la nervosité s'emparant des visiteurs. Les salles sont abandonnées aux internés. Le nettoyage y est inconnu. Tous les occupants présentent le même niveau de crasse, l'air est lourd d'une odeur d'excrément, d'urine et de décrépitude, ainsi que d'une démence presque tangible. Les lits sont de simples paillasses entourées de saletés et de détritus. Les rats ne manquent pas. C'est en fait un parfait terrain de développement pour la peste. Soulignez ce fait. Cela devrait inspirer aux investigateurs la plus profonde des peurs.

Quand ils sont à l'intérieur, demandez à chacun des jets de SAN. Chaque échec oblige l'individu concerné à partir, contraint de fuir le bâtiment et ce bruit, cette saleté du lieu et cette menace de la maladie.

Ceux qui parviennent à tenir bon sont conduits auprès de David Moore. Installé dans l'angle d'une des longues salles communes, il est vêtu de hardes qui étaient autrefois des habits à la mode et de bonne coupe. Une balafre hideuse barre la gauche de son visage, sa bouche est déformée en un atroce sourire, sa joue n'est qu'un nœud écarlate de cicatrices immondes, la pommette a été emportée par un coup d'une force horrible et son œil gauche est réduit à une orbite béante. Il ne possède ni chaussures ni bas, et ses pieds nus sont crasseux et ensanglantés. Sa figure et ses mains, dégoûtantes, sont couvertes de plaies, ses cheveux tombent par plaques. Il est enveloppé de l'odeur rance de ses manières peu hygiéniques et se gratte nerveusement là où les puces et autres parasites ont infesté sa personne.



L'homme fredonne constamment une variété incroyable de musiques et de chansons. Le gardien l'a écouté à l'occasion et il reconnaît volontiers que, malgré sa folie, Moore a vraiment des talents merveilleux. Il l'a entendu chanter beaucoup d'airs, mais jamais deux fois le même et aucun qui lui soit connu.

Une fois, il a écouté le fou composer un cycle musical de vingt minutes, il chantait d'abord le thème principal, puis les contre-mélodies destinées aux autres instruments. " C'était magnifique, un cadeau rare au cours duquel Moore a commencé par un thème, a développé et modifié cet air simple au cours de nombreux cycles et a terminé par une reprise du thème initial. " Interrogé sur d'éventuelles paroles prononcées par Moore, le gardien indique qu'il parle parfois, mais que c'est presque toujours incompréhensible. Il ne parvient pas à se rappeler ses propos, mais il a remarqué que le mot " roi " revenait régulièrement, ce qui est bizarre puisque le trône n'en a pas connu depuis Édouard VI, ce qui remonte à cinquante ans.

Si Henry Russell réussit un jet d'Idée, il réagit immédiatement au génie des compositions démentes de Moore et en repère rapidement l'intense pureté mathématique.

Il est difficile d'obtenir de David Moore des propos cohérents. La plupart du temps, il reste assis dans son coin et fredonne doucement pour lui-même. Les investigateurs qui ont l'occasion de l'entendre créer un air peuvent s'estimer heureux d'une telle chance. Moore possède une magnifique voix de ténor, libre et limpide, et développe une série de fugues, de gigues et de canons qui révèlent son génie spectaculaire.

Pour l'époque, les jets de Psychologie ne sont pas applicables, mais les personnages peuvent essayer des techniques rudimentaires consistant, par exemple, à mettre le patient à l'aise et à tenter de le faire plonger dans un semblant de lucidité. Un jet réussi de Médecine/Apothicaire associé à un autre de Philosophie permettent de rendre Moore un peu plus communicatif.

Il répond aux questions qui lui sont posées par un mélange de propos incompréhensibles et de renseignements importants. Il faut passer 1D8 heures avec lui pour en obtenir vaguement une histoire cohérente. Passer plus de quatre heures en sa compagnie fait perdre 1D3 points de SAN à ceux qui ne sont pas habitués aux rigueurs des visites dans ce célèbre asile. Le récit de Moore finit cependant par prendre forme.

Alors qu'il jouait dans un ensemble à la cour vers 1590, Moore a rencontré le Dr. John Dee. Il engagea la conversation avec lui et son interlocuteur fut intéressé par le fait que Moore affirmait que son inspiration lui venait en rêve. Dee lui ayant parlé de son langage énochien et de ses échanges avec les " anges ", le musicien le supplia de le laisser assister à une séance de contact, considérant que cette inspiration angélique pourrait se révéler plus productive que la muse envoyée par Morphée.

Moore se lassa rapidement des séances auxquelles Dee l'avait convié. À l'occasion de ces réunions, il avait rencontré deux hommes, Joseph (Barker) — un élève de Dee — et Edward (Kelley) — le compagnon du bon docteur et il continua avec eux une contemplation du cristal plus vigoureuse.

Edward, qui trouvait tout cela grotesque, abandonna et Moore rejoignit un groupe formé de Joseph (Barker), un Hollandais prénommé Johannes (Van der Wyck), un écrivain, Christopher Marlowe, et d'autres individus. Ils utilisaient des cristaux plus gros et plus puissants, établissant des contacts de plus en plus solides, jusqu'à recevoir un jour la visite d'une entité connue comme le Roi en Jaune. Plus tard, dans un autre endroit de Londres — il ne sait pas où car les participants y ont été conduits les yeux bandés — ils invoquèrent une monstruosité indicible qui venait prendre ses victimes en glissant sur de la vase argentée, épaisse et boueuse.


COGAN

Cette expérience apporta au musicien une inspiration inimaginable qu'il parvenait à peine à contenir. La quantité d'idées qui lui venaient à l'esprit était telle qu'il n'arrivait plus à dormir. Christopher finit par être tué, mais Moore ne put se résoudre à tout arrêter jusqu'à l'année dernière, où sa raison bascula. Lors d'une rencontre avec Joseph à la Mermaid, il le supplia de le laisser tranquille. Joseph refusa et le fit sortir de la taverne de force. Avant que Barker puisse faire quoi que ce soit d'autre, Moore tenta de le tuer d'une balle dans la poitrine, puis se plaça un autre pistolet dans la bouche et appuya sur la détente. Il fut arrêté et placé à St. Mary, qu'il n'a pas quitté depuis.

Les possibilités sont désormais :

- Aller assister à la première de *Hamlet* au Globe Theatre.
- Rendre visite au Dr. John Dee au Christ's College de Manchester.
- S'intéresser à " Joseph ".

Une représentation au Globe Theatre, Bankside, Southwarke

Celui qui joue le roi sera le bienvenu. — Hamlet
William Shakespeare, *Hamlet*, II.2

La première de Hamlet doit avoir lieu le soir du 8 janvier. La pièce est attendue avec impatience par une foule toujours avide de nouveaux spectacles, et tout particulièrement ceux de William Shakespeare. Les investigateurs ignorent encore que Van der Wyck sera aussi présent et attentera à la vie du dramaturge.

S'ils cherchent ce dernier le matin ou l'après-midi qui précède, ils ne le trouvent ni chez lui ni au théâtre. Il est parti voir des amis, Jonson ou un autre, et rejoint le Globe vers dix-sept heures. Il accueille avec scepticisme tout avertissement, à moins qu'on ne lui prouve que Croft est mort ou qu'on ne lui montre le message de Barker à Van der Wyck et l'affiche arrachée. Il invite alors les investigateurs à assister à la représentation dans l'espace devant la scène car il faut que le spectacle continue, dit-il, fidèle à la tradition. Il promet aux investigateurs de rester en coulisses, mais résiste à toute tentative visant à lui faire quitter les lieux ou à faire annuler le spectacle, allant même jusqu'à les faire expulser si nécessaire.

La pièce commence à 19 heures. Bien avant 17 heures, les gens s'attroupent le long du fleuve pour obtenir de bonnes places et discuter ensemble. Lorsque les investigateurs rejoignent leurs sièges, le bâtiment est bondé, de la vapeur s'élève de la foule dans l'air glacé. Le théâtre à trois étages, à ciel ouvert, est presque circulaire. La scène, visible sur 280°, est vaste et couverte afin de protéger les acteurs des intempéries, de même que les loges qui l'entourent. La partie principale réservée aux spectateurs n'est pas abritée, ce qui ne décourage pas le public qui semble très heureux d'être là.

Les acteurs entrent en scène à 19 heures, le célèbre Richard Burbage jouant le rôle de Hamlet. Après vingt minutes d'un spectacle fascinant, la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché permet d'apercevoir, en coulisses, un Shakespeare rayonnant et incapable de rester en retrait.

Au milieu du premier monologue de Hamlet, Van der Wyck passe à l'action avec *Poigne de Nyogtha* ou *Étreinte de Cthulhu*. Il se dresse dans la loge qu'il occupe au troisième étage.

Lorsque le sortilège agit, Shakespeare chancelle sur scène, le visage déformé par la douleur et l'angoisse. Il s'étreint la poitrine et s'effondre à genoux, les acteurs se rassemblant autour de lui pour le soutenir. La réussite d'un nouveau jet de Trouver Objet Caché, couplé à un coup d'œil général dans le théâtre, fait repérer Van der Wyck toujours debout dans sa loge, la face illuminée d'une joie maléfique, les mains tendues en direction du dramaturge. Un jet d'Idée réussi le désigne comme le responsable évident du malaise soudain de Shakespeare.

Étant donné la mauvaise qualité des armes à feu de l'époque, considérez que la portée est moyenne et réduisez de moitié tous les jets d'attaque impliquant des armes à rouet. Il est possible de se servir de dagues en utilisant les règles normales de Lancer (5ème édition des règles, page 34). Les investigateurs peuvent également tenter de Grimper jusqu'à la loge de Van der Wyck, mais à -10 %. Réduisez encore cette compétence s'ils tiennent des armes. Quelqu'un qui veut rejoindre l'endroit de manière plus conventionnelle, par l'escalier, doit affronter une foule paniquée qui se précipite vers les sorties, en particulier si ses compagnons tirent ou lancent leurs dagues.

Quiconque parvient à atteindre la loge et à prendre à parti son occupant l'oblige à abandonner son sortilège. Van der Wyck tourne immédiatement son attention vers lui en employant le sort *Tourmenter* pour repousser ainsi son assaillant. Ayant compris que la chance a tourné, il cherche ensuite à se perdre dans la foule effrayée, mais dans sa fuite, il perd un indice essentiel. La réussite d'un jet de Trouver Objet Caché est nécessaire pour le voir tomber de sa poche. Si les investigateurs le tuent, il s'agit de la seule chose intéressante qu'il a sur lui : une petite pierre circulaire de 10 cm de diamètre, gravée d'un étrange symbole en son centre. Un jet réussi de Connaissance permet de faire le rapprochement avec la marque inscrite sur le mur de Croft et celle de l'atelier de Van der Wyck. C'est également la clé qui donne accès au puits situé sous la Tour de Londres (voir " Le Puits de Charybde ", page 64).

L'investigateur ayant été *Tourmenté* voit brusquement la plupart des gens se mettre à l'éviter, car il présente maintenant des stigmates assez similaires à ceux provoqués par la peste. Ces traces disparaissent complètement en trois jours. Pendant ce temps, la victime risque d'être confrontée à l'hostilité générale, voire à des agressions.

Si les investigateurs n'ont pas encore eu l'occasion de discuter avec Shakespeare, celui-ci affirme être trop faible pour parler et déclare qu'il les verra volontiers le lendemain dans sa demeure du quartier Liberty of the Clin dans Southwark.

Un entretien avec le Dr. John Dee, chez lui à Christ's College, Manchester

Faust, commence tes incantations. — Faust
Christopher Marlowe, *La Tragique histoire du Dr. Faust*, I.3

Les investigateurs qui désirent rendre visite au Dr. John Dee, à Manchester, ne devraient rencontrer aucune difficulté. Des diligences font régulièrement le trajet, mais le voyage dure une bonne journée, dans des conditions très inconfortables, l'état des routes et des chemins provoquant de nombreux cahots.

La maison de John Dee se trouve dans l'enceinte du Christ's College où il a accepté un poste de directeur en 1595. À son retour d'Europe en 1589, il avait constaté le cambriolage de son ancienne résidence et la perte d'une bonne partie de sa précieuse bibliothèque. Sa nouvelle habitation est d'une taille remarquable.

La plupart des merveilleux livres constituant sa collection, lorsqu'il habitait Mortlake, à Londres, ayant été détruits ou volés, Dee a beaucoup travaillé, ces dernières années, à mettre à jour le catalogue des ouvrages restants, malgré une santé fragile ne lui permettant pas une grande assiduité.

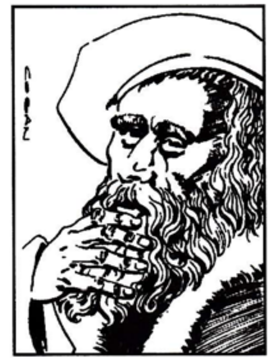
Quand les investigateurs se présentent à sa porte, c'est sa femme qui vient leur ouvrir. Son mari est en train de travailler sur sa bibliothèque, annonce-t-elle, mais elle va lui demander s'il peut les recevoir. Elle les prie d'attendre dans le hall.

Revenant au bout de quelques minutes, elle conduit les visiteurs dans le bureau où Dee les attend. C'est une petite pièce débordante de manuscrits qui ont survécu à l'effraction. Des livres endommagés et des écrits précieux sont éparpillés sur le sol. Des instruments servant aux mathématiques et à la navigation, la plupart inconnus des PJ, sont posés sur divers espaces dégagés. Des cartes d'Angleterre, d'Europe, des parties déjà explorées de l'Amérique et du monde connu sont accrochées sur les murs.

Un grand portrait est aussi suspendu. La petite plaque fixée dessous indique " Olaus Wormius l'Ancien, 1240 ".

Dee, le fameux mathématicien et occultiste, est assis à son bureau dans un coin de la pièce, le regard fixé sur un épais volume posé devant lui. C'est un in-quarto, à la lourde reliure close par une serrure en cuivre ouvragé. L'homme marmonne entre ses dents et cite des passages en grec, puis il prononce une phrase dans un langage étrange, " Ia Shub-Niggurath, ia Shub-Niggurath, Cthulhu fthagn, qu'est-ce que cela signifie donc ? "

Sa femme toussote et Dee se retourne pour regarder ses visiteurs. Il possède une forte carrure, mais peut-être moins imposante que celle attendue par ceux qui ont vu des portraits de lui. Au cours des dernières années, il a perdu beaucoup de poids et cela se voit particulièrement sur le visage. Ses pommettes sont plus anguleuses qu'elles ne le devraient chez un individu autrefois si grand et corpulent. La ligne de son épaisse chevelure blanche a reculé sur son front, sa barbe de la même couleur est tachée et jaunie. Presque octogénaire, il n'est plus l'homme qu'il a été. Désordonné, ayant des accès de profonde dépression dus à ses études intensives des mystères et, en particulier, du *Necronomicon*, il est au crépuscule de ses pouvoirs. Les investigateurs devraient commencer par se sentir impressionnés par sa présence, puis, progressivement, éprouver de la pitié et de la tristesse devant la perte d'un tel esprit.



Ils ne devraient en tout cas pas être insensibles à l'importance d'une telle rencontre avec une personnalité à la fois illustre et énigmatique. Leurs émotions devraient être teintées d'un mélange de révérence, d'émerveillement et d'une crainte abstraite. Dee est un innovateur, un inventeur, un mathématicien et un humaniste de renommée mondiale, mais aussi un homme cerné par le doute, la rumeur et la peur des ignorants. Des insinuations concernant sa contribution à la magie noire et ses explorations de plus en plus bizarres dans les domaines du mystère lui ont valu de tomber en disgrâce auprès de la cour.

Après une forte quinte de toux, Dee invite ses visiteurs à s'asseoir. À la mention du nom de Joseph Harker ou Barker, il secoue la tête en signe de chagrin, de résignation et même de dégoût.

" Vous voulez dire Barker. Un étudiant très brillant. Il est venu me voir, oh, cela doit faire dix ou douze ans. Cet idiot de Kelley me l'a présenté. Je faisais des expériences avec les boules de cristal, de la cristallomancie si vous préférez, pour contacter les êtres célestes, les anges — et cela a marché.

" N'étant malheureusement pas un maître dans cet art, ses subtilités m'échappaient. Kelley était toutefois plus capable que moi et il entreprit de contacter le monde divin par l'intermédiaire d'une boule de cristal que nous avions façonnée. Nous reçûmes des informations dans un langage que je baptisais «énochien». Ces contacts m'épuisaient aussi bien physiquement que mentalement. Nous appliquions cette technique depuis quelques mois lorsque Kelley me présenta Barker. Celui-ci, à peine âgé de 18 ou 19 ans, prétendait avoir une certaine aptitude dans ce domaine et avoir déjà eu affaire à de tels êtres.

" J'entrepris d'instruire Barker dans cet art ; il nous a rapidement tous éclipsés par ses capacités, il allait de plus en plus loin dans les mystères, dans sa quête des vérités universelles, et étudiait jour et nuit dans ma bibliothèque. J'ai assisté à l'un de ses contacts, et je dois confesser que cela m'a secoué jusqu'aux limites de la folie. Il m'a fallu deux jours pour m'en remettre. Après cela, j'ai interdit à Barker et à Kelley de consulter à nouveau le cristal.

" Ce que j'ai vu lors de cette séance était si horrible qu'aucun mot ne peut l'expliquer. J'ai compris que nous ne parlions pas à des anges mais à des démons. Quand j'ai ordonné à Barker d'y mettre un terme, il est entré dans une rage folle, il m'a traité de lâche, d'amateur et de charlatan. Il affirmait qu'il s'approchait d'une grande découverte, que bientôt il connaîtrait le secret de toute existence. Il a dit qu'il poursuivrait ses expériences avec ces démons, qu'il ait ou non ma permission, puisque son génie avait dépassé le mien depuis plusieurs mois. Vous savez, je crois qu'il disait vrai !

" Je n'ai ensuite plus entendu parler de lui car, comme vous le savez, j'ai voyagé à l'étranger avec ce pauvre Kelley, lequel m'a ensuite quitté avant de connaître une fin prématurée. " Son rire résonne profondément. " Il est tombé de haut, littéralement. " Si les investigateurs demandent ce qu'il veut dire, il leur explique que l'Empereur de Bohème l'a défenestré (en le faisant jeter d'une haute fenêtre) en l'accusant d'être un charlatan et un imposteur.

Une nouvelle fois, Fletcher ressent un picotement intérieur lorsque Joseph Barker est mentionné. Les souvenirs lui reviennent avec un jet d'Idée à -40 %.

" J'ai ensuite voyagé dans toute l'Europe et pendant que j'étais en Allemagne, je suis tombé sur un ouvrage qui confirmait mes soupçons à propos de mes contacts énochiens au nom si mal approprié. " Dee va à son bureau et soulève l'épais volume qu'il étudiait. Il le présente à ses interlocuteurs et leur montre la première page, sur laquelle est inscrit en gros caractères grecs le mot ' Necronomicon '. Necros signifie ' le mort ' et nomos ' loi ' ou ' coutume '. Dans ce texte ancien, j'ai découvert la vraie nature des bêtes que nous avons contactées par inadvertance. J'ai consacré les dix dernières années de mon existence déclinante à travailler sur ce livre corrompu, et je puis vous assurer que cette tâche aura raison de moi. Je le méprise et, pourtant, je suis fasciné, captivé et j'aspire à en obtenir les secrets.

" Je dois vous avertir, si vous êtes à la recherche de Joseph Barker pour quelque raison, soyez des plus prudents car, sans aucun doute, il est désormais l'une des bêtes les plus dangereuses et les plus abominables de ce cher pays. "

Avec des jets d'Idée réussis, les investigateurs perçoivent le trouble de Dee. Il éprouve visiblement une grande frayeur concernant Barker et ses entreprises, mais ce sentiment est atténué par une impression tangible de soulagement, suite à la confession de ses craintes.

Des questions sur les recherches de Barker ou la mention de Charybde ou Scylla éveillent dans le regard de Dee une lueur de reconnaissance.

" Oui, il a travaillé sur de nombreux volumes, mais celui qui l'a le plus fasciné était un ouvrage latin. " Il se lève difficilement de sa chaise et commence à fouiller frénétiquement sa bibliothèque.

" Il est là, je crois. Oui, je crois qu'il est encore là. " Au bout d'un moment, il s'excuse. " Je regrette, mais je n'arrive pas à le trouver. J'apprécierais beaucoup si vous vouliez bien essayer de mettre la main dessus. Il est intitulé *Diabolis Britannia, Libri Gaius Antoninus*. En le découvrant, vous me rendriez un très grand service, car c'est la seule copie intégrale du livre. Je crois que Joseph l'avait traduit en anglais, mais je crains que sa version ne soit imparfaite dans la mesure où des événements clés ont été omis. Je serais ravi de récupérer l'original et de rectifier l'affaire. "

Les investigateurs qui acceptent cette proposition consacrent 1D6 heures à un travail concentré. Pendant ce temps, Dee est à son bureau, penché sur l'ouvrage posé devant lui, prenant parfois sa plume pour écrire sur une liasse de feuilles et marmonnant doucement entre ses dents.

Une fois localisé, *Diabolis Britannia* s'avère être un texte en latin manuscrit datant du 12ème siècle, copié par un moine italien à partir de l'original romain. La réussite d'un jet de Latin, associée à 1D20 heures d'étude approfondie, est nécessaire pour repérer le passage approprié. Le livre dépeint la vie d'un centurion romain et de son époque, à Londinium en l'an 25 avant J.C. La plus grande part est consacrée à la description qu'Antoninus fait d'une action qu'il appelle " la Purification ", lorsque des soldats qu'il commandait mirent à mort les membres d'un culte antique qui se livraient à des rituels profanatoires et démoniaques dans une grotte près du fleuve.

Les cultistes invoquaient une bête qu'Antoninus assimilait à Scylla et qui émergeait d'un bassin contenant un liquide argenté, tourbillonnant et visqueux. Faisant une nouvelle fois une analogie avec la mythologie grecque, le Romain avait baptisé cette substance Charybde (voir Aide de jeu n°8, " Extrait du *Diabolis Britannia* "). D'après lui, ce qu'il nomme " Le Puits de Charybde " est situé sur la rive nord, dans une courbe du fleuve, à cinq kilomètres de l'Île des Chiens. La réussite d'un jet d'Idée permet de placer ce lieu près du London Bridge. *Diabolis Britannia* possède les caractéristiques suivantes :

Diabolis Britannia, Libri Gaius Antoninus, en latin, original écrit par le Centurion Gaius Antoninus en l'an 25 avant J.C. L'édition présente est une copie réalisée par le Frère Cosimo Caldini, en Italie en 1179. Perte de SAN 1/1D6 ; Mythe de Cthulhu +6 % ; multiplicateur de sort x 5 (il est bref et facile à lire). Sortilèges : Cristal d'Appel (nouveau), Contacter Hastur, Enchanter un Couteau, Invoquer le Roi en Jaune, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Sceller le Puits/Congédier Hastur (nouveau).

Le livre est simplement relié de cuir brun, sans aucune illustration, intérieure ou extérieure. C'est un in-folio de cent six pages, mais les vingt-trois premières manquent ou sont endommagées.

" ...Nous nous sommes approchés de la salle immonde à la fin de la nuit et nous avons vu de loin quantité de torches et braseros qui brillaient autour de la colline. Nous avons rapidement encerclé le site et les chants des sauvages qui étaient à l'intérieur assaillirent nos oreilles. Les mots m'étaient inconnus, mais j'ai deviné qu'ils étaient en train d'invoquer un dieu nommé Aa'es Dur, ou quelque chose de semblable.

" En pénétrant dans la salle, nous nous retrouvâmes confrontés à une mer humaine qui grouillait et se contorsionnait. Deux cents hommes et femmes malveillants, pour la plupart nus et accomplissant des actes d'une lubricité dégoûtante, participaient à la cérémonie, assistés par diverses créatures, les rejetons ailés d'Hadès lui-même. Au milieu de cette horreur se trouvait un puits, non un bassin, un maelström tourbillonnant d'un épais argent suintant, comme l'abominable Charybde des légendes, d'où émanaient les pires odeurs.

" Brusquement le chef de cette bande de démons leva les bras et le silence s'abattit avant d'être pulvérisé par une clameur pleine de gargouillis, lorsque le puits fut aspiré en lui-même puis rejaillit en recouvrant ses bords. Et il en surgit une créature plus hideuse que tout ce que j'ai jamais vu, indescriptible si ce n'est en la comparant au Scylla des légendes, têtes ou tentacules s'avançant pour s'emparer des victimes et les déchiqueter... Je ne peux même plus y penser.

" Il suffit de dire que les survivants parmi mes hommes, et nombre d'entre eux sombrèrent dans une folie totale, décidèrent de détruire ce lieu. Dans cette entreprise, nous avons bénéficié de la science d'un autochtone qui, en apprenant notre mission, nous a suppliés de le laisser nous aider. Ses compatriotes le décrivaient comme un homme aux grands pouvoirs magiques, capable de chasser le Mal sous bien des formes. Je considérais ses motivations avec scepticisme et doutais de ses pouvoirs, mais j'ai accepté qu'il vienne, considérant que cela ne pouvait pas nous nuire.

" Je me souviens clairement du miracle qu'il a accompli. Pendant que mes soldats s'abattaient sur les adorateurs corrompus, cet homme, un druide selon ses compagnons, se précipita au bord même du puits d'où avait jailli la monstruosité. D'une poche de cuir il produisit trois pierres étincelantes de couleurs différentes, une bleue, une verte et une jaune. Il les plaça sur le sol devant lui, s'agenouilla ensuite par-dessus et, sortant une petite dague, il ouvrit une longue entaille dans la paume de sa main et laissa son sang se répandre sur les pierres qui sifflaient et se fendaient au contact du liquide. Au moment où la créature tendait un tentacule reptilien vers lui, il enfonça les pierres successivement dans les logements creusés dans chacun des trois autels abominables, clamant une phrase qui ressemblait à ' aian fol talanna chu ' en plantant le dernier cristal, le jaune, sur l'autel central. Et le monstre disparut soudain, le puits scellé comme s'il n'avait jamais existé.

" Cette expérience avait toutefois épuisé le sorcier, et j'ai appris plus tard qu'il avait dû dépenser une grande quantité d'énergie et de magie pour faire disparaître la bête dans le puits. Un homme de moins de talent n'aurait pu achever le sortilège. Je remercie les dieux de m'être laissé convaincre et d'avoir accepté qu'il nous accompagne jusqu'à ce puits redoutable... "

Aide de jeu n°8 — Extrait du Diabolis Britannia

Lorsque les investigateurs finissent par quitter la maison, demandez-leur des jets de Trouver Objet Caché et d'Idée. La réussite des premiers leur permet de repérer dans l'enceinte du collège une vague silhouette qui semble se dissoudre rapidement dans les sous-bois. Celle des seconds leur laisse des picotements de peur et d'angoisse, comme si d'invisibles griffes maléfiques avaient lacéré leur âme et si une entité éphémère de la plus profonde malveillance avait ouvert leur esprit et violé leurs émotions. Cette expérience profondément troublante provoque une perte de 1D4 points de SAN.

La silhouette mystérieuse n'est autre que Barker, venu rendre visite à Dee. Par le chantage, il le contraint à apporter son aide à l'invocation d'Hastur, menaçant de le dénoncer pour nécromancie. Bien que terrifié, Dee accepte. Pendant le dénouement, il fera partie des sectateurs encapuchonnés et fournira son POU pour le rituel. Il parle à Barker des investigateurs, et celui-ci décide de leur préparer une petite surprise dans sa maison. Les PJ ne doivent pas être mis au courant ; ils doivent simplement être terrifiés par cette sensation de peur.

Étude de Joseph Barker et de son comportement

Il faut donc que le Jugement soit proche. — Hamlet
William Shakespeare, *Hamlet*, II.2

Barker est un individu difficile à cerner et les investigateurs ne vont guère apprendre de choses sur lui. S'ils se renseignent sur un nommé Joseph, ils n'obtiennent rien, même en le décrivant. Il leur faut attendre de connaître son nom complet pour arriver à un résultat.

Les habitués de la Mermaid, où les PJ ont entendu parler de lui, ne savent pas grand-chose à son sujet. C'est un solitaire d'une trentaine d'années, mince et frêle, un bel homme à l'air supérieur. Il y vient de temps en temps boire un verre, généralement tout seul, mais parfois accompagné d'un étranger, Français, Allemand ou Hollandais selon les sources, d'allure peu agréable. Petit, profil de faucon, strabisme permanent, les investigateurs reconnaissent là l'individu qui a rendu Shakespeare malade le soir de la première de *Hamlet*. Quand Barker engage la conversation avec d'autres clients, il les choisit plutôt dans le milieu artistique — acteurs, poètes, écrivains, peintres et musiciens. Les habitués peuvent citer un ou deux noms qui ne disent rien aux investigateurs. Sur un jet de Connaissance réussi, Simon Page identifie des figurants qui travaillent dans la compagnie du Globe et du Swan Theatre.

Barker est tour à tour décrit comme un représentant de la petite noblesse qui aime à s'encanailler, un riche marchand qui délaisse son affaire ou un poète ambitieux. Les avis sont partagés quand il s'agit de lui attribuer un métier. Certains pensent qu'il est impliqué dans le commerce des épices, d'autres qu'il s'occupe de bâtiments et de construction, ou encore qu'il est chirurgien.

De toutes ces hypothèses, trois sont exactes. Barker est dans les affaires, il dirige une petite compagnie prospère de transport maritime et importe des épices de Chine et du Moyen Orient. La société a été fondée par son père, William Barker, il y a plusieurs années et lui-même ne s'y intéresse guère, bien qu'il en soit nominalement le patron et qu'il en reçoive les bénéfices. Il laisse la gestion de l'East Trade Company à un certain Guy Howard, lui aussi impliqué dans les activités secrètes de Barker.

Les investigateurs qui prennent le temps de se rendre dans les bureaux de l'East Trade Company n'y apprendront rien. L'entreprise n'a rien à cacher. Barker s'intéresse beaucoup plus à sa muse d'un autre monde, Hastur l'Indicible ; il écrit des poèmes bizarres et impénétrables qu'il publie par l'intermédiaire de Turner's, une petite imprimerie de Blackfriars.

Tous ces renseignements sont très difficiles à se procurer car Barker est un individu peu communicatif. Dee est en mesure de révéler son adresse et ses liens avec la compagnie maritime. Il peut aussi indiquer qu'il a fait sa scolarité à Queen's College, Cambridge, à ce qu'il lui semble, où il a étudié les auteurs classiques. Sinon, les investigateurs doivent consacrer 1D10 heures à interroger les habitués de la Mermaid qui connaissent l'homme.

La poésie de Barker est sa seule concession à la vanité. Les PJ peuvent découvrir sa production grâce à Fletcher quand il se souviendra qu'il a refusé d'imprimer son travail et qu'il lui a recommandé son confrère William Turner, ou par un des habitués les mieux renseignés de la taverne.

Une visite à l'atelier de Turner permet de se procurer des exemplaires des deux minces volumes produits par Barker. Le premier, *La Chute des Grâces*, imprimé il y a six ans, est un poème épique, un conte (im)moral, un pseudo mythe grec peu inspiré et ampoulé qui décrit la chute des trois Grâces, Aglaé, Euphrosyne et Thalie. Il contient des références embrouillées aux visions de l'auteur et au symbolisme occulte : Mythe de Cthulhu +1 %, perte de SAN 0/1D2 points, pas de sort. Le deuxième ouvrage, qui n'a que huit mois, est beaucoup plus dangereux. Intitulé *Sous le Signe Jaune*, c'est un recueil de poèmes détaillant divers aspects des contacts cristallins de Barker et de ses activités et rites, le tout dans des vers obscurs et perturbants, écrits pendant les délires consécutifs aux rituels de contact. Les dix-sept poèmes sont de longueur et de sensibilité variables.

Sous le Signe Jaune, en anglais, par Joseph Barker, 1602. Publié par William Turner, Blackfriars, Londres. Perte de SAN 1/1D6 ; Mythe de Cthulhu +5 % ; multiplicateur de sorts x 2 ; sortilèges : Cristal d'Appel (nouveau), Contacter Hastur, Contacter le Roi en Jaune, Enchanter un Couteau, Étreinte de Cthulhu, Invoquer/Contrôler un Byakhee.

Le livre est un mince in-folio relié en cuir noir, le titre et le nom de l'auteur étant imprimés sur le dessus. Le contenu est laissé à la discrétion du Gardien, à l'exception du premier poème, " Au-delà du Voile de Cristal ", une longue divagation qui détaille le sort Cristal d'Appel et les conversations avec Hastur, et du dernier, " Le Masque du Roi ", qui décrit une visite du Roi en Jaune.

Si les souvenirs de Fletcher ne lui sont pas encore revenus, il s'agit la dernière pièce du puzzle. Il se rappelle alors automatiquement (pas de jet d'Idée) qu'il a refusé un travail de Barker ; ses relations avec lui et le lien avec Lucy Henry resurgissent d'un coup. (Voir Aide de jeu n°10 " Les souvenirs de Robert Fletcher sur la soirée au Globe Theatre ", page suivante).

L'étrange disparition de Maîtresse Lucy Henry

Faust n'est plus : voyez sa chute infernale
Ce destin diabolique peut inciter le sage
À songer aux choses illégitimes
Dont la profondeur peut inciter un esprit téméraire
À pratiquer plus que ce que permet la puissance céleste. — Chœur
Christopher Marlowe, *La Tragique Histoire du Docteur Faust*, V.3

Quelque temps après la fouille du commerce de Van der Wyck, un de ces deux événements se produit.

- Dans les dernières phases de l'aventure, de préférence après avoir parlé à Shakespeare et à Dee, Fletcher finit par se souvenir de Joseph Barker ; ou

- Fletcher reçoit un message de Lucy lui demandant des nouvelles de sa cousine Marijne Barents. Au cas où les investigateurs l'auraient déjà informée de son sort tragique, elle veut savoir s'ils ont retrouvé des traces de l'infâme Van der Wyck.

Dans l'un ou l'autre cas, Fletcher — mû par une ardeur romantique et/ou par quelque inquiétude — se précipite chez Lucy Henry. C'est une bonne qui vient ouvrir la porte. Elle déclare que Maîtresse Henry, très excitée, est sortie il y a une dizaine de minutes. Elle n'a pas indiqué où elle allait ni l'heure de son retour ; elle s'est contentée de prendre sa cape avant de partir à pied.

Interrogée sur d'éventuels événements ayant précédé ce départ, la bonne signale qu'un messager, porteur d'un billet pour Lucy, s'est présenté un quart d'heure plus tôt. Si les investigateurs pensent à fouiller rapidement le salon, ils trouvent un bout de papier fumant tombé du feu (Aide de jeu n°9). Seul le coin supérieur gauche a brûlé, le reste de la feuille est parfaitement lisible. La maison de Lucy ne contient rien d'autre d'intéressant, hormis les deux recueils de poésie de Barker.

Les PJ qui tentent d'intercepter Lucy avant qu'elle n'atteigne le parc n'ont guère de chance. Les rues sont bondées, le vent est cinglant et la bruine constante.

St. James Park est quasiment désert, tranquille et, dans ces circonstances, inquiétant. Un vent froid et mordant siffle dans les arbres et les nuages d'orage donnent une impression de

Ma très chère Lucy,
Je suis revenu de mes voyages. Oh, comme tu m'as manqué. Je dois te voir car mon cœur brûle d'un désir ardent d'embrasser à nouveau tes douces lèvres. Retrouve-moi à St. James' Park dans une heure —
Joseph.

Aide de jeu n°9 — Le message trouvé chez Lucy

ténèbres anormales (si c'est dans la journée). La bruine persistante se renforce et se transforme en une véritable pluie glacée qui inonde le parc.

Sur place, il n'est pas difficile de repérer Lucy. Elle est en compagnie d'un homme impossible à identifier car il se tient dans l'ombre d'un arbre. Tous deux paraissent plongés dans une discussion animée puis s'étreignent très fort.

Si les PJ poussent un cri ou arrivent à moins de cent mètres du couple, Barker attrape immédiatement Lucy sans aucun ménagement. La jeune femme se débat visiblement ; l'homme la frappe sauvagement au visage et elle s'effondre dans ses bras. Il l'entraîne dans les fourrés où Van der Wyck (s'il est toujours en vie) l'attend avec des complices. Les tirs de pistolets à rouet sont résolus en doublant la portée et en appliquant un malus de -10 % pour tenir compte du manque de visibilité.

Lorsque les investigateurs s'approchent des buissons, trois complices qui s'y cachaient ouvrent le feu sur eux avec leurs propres pistolets à rouet (-10 % pour les mêmes raisons). Ils surgissent ensuite, armés de rapières. Même si les PJ s'en débarrassent rapidement, ils ne retrouvent aucune trace de Joseph Barker ou de Lucy Henry, excepté sur le sol boueux, la cape ensanglantée et les marques de talons de la jeune fille.

Trois spadassins méprisables

FOR 11	CON 9	TAI 13	INT 8	POU 12
DEX 10	APP 8	ÉDU 4	SAN 30	PV 11

Armes : Rapière 30 %, Pistolet à rouet 40 %.

De nouvelles recherches chez Lucy apportent quelques éléments supplémentaires. La bonne révèle que Lucy et Joseph Barker se voyaient depuis plusieurs mois. S'il n'a pas encore retrouvé la mémoire, Fletcher bénéficie maintenant d'un jet d'Idée à +30 %. Et s'il échoue, la bonne lui explique tout.

Lucy, qui apprécie le théâtre et les séances de lecture de poésie, a fait la connaissance de Barker au Globe Theater il y a huit mois. Robert Fletcher, qui l'accompagnait à une représentation de *Chacun hors de son caractère* de Ben Jonson, lui a malheureusement présenté l'homme le plus dangereux du royaume.

Il y a huit mois, à la fin du mois d'août ou au début de septembre, le Globe présentait une pièce de Jonson, *Chacun hors de son caractère*. Fletcher avait demandé à son amie Lucy Henry de l'y accompagner.

Après le spectacle, il retrouva plusieurs amis, parmi lesquels Joseph Barker à qui il avait refusé ses services d'imprimeur, sous prétexte d'être débordé.

Le groupe se rendit dans une taverne voisine et discuta longtemps de la pièce. Lucy ne prêta guère attention à Barker qui s'en alla au bout d'une heure. Fletcher oublia tout de cette rencontre jusqu'à maintenant. Quelques semaines après, Lucy l'informa que leur relation était finie. Ils se disputèrent. Il l'accusa d'avoir un nouveau prétendant, ce qu'elle nia.

Ils ne se sont pas revus jusqu'à ce qu'elle lui demande son aide à propos de Marijne. Il éprouve toujours une grande affection pour elle et a espéré que cette disparition leur donnerait l'occasion de se réunir. Cela paraît maintenant peu probable. Fletcher devrait plutôt se sentir torturé par la culpabilité et le désir féroce de sauver son infortuné amour.

Aide de jeu n°10 — Les souvenirs de Robert Fletcher sur la soirée au Globe Theater

La demeure du sorcier Joseph Barker et l'abominable chambre du Roi

Un roi de chiffes et de loques. — Hamlet
William Shakespeare, *Hamlet*, III.4

Les investigateurs vont évidemment vouloir explorer ce repaire maléfique.

La maison de Barker se dresse dans le quartier prospère de Whitehall. Son étrangeté apparaît même de l'extérieur. Aucune lumière n'y brille. (Barker s'est rendu dans sa seconde maison, près de Deptford, pour y attendre le jour de l'invocation. Cette demeure n'est pas à son nom. Quand il y séjourne, il se déguise avec des artifices de théâtre. Pour les gens du voisinage, il est Maître Clarke. Les PJ n'ont aucune chance de l'apprendre. Van der Wyck, s'il est vivant, se trouve aussi à Deptford et Lucy y est prisonnière.)

L'allée est bordée d'arbres squelettiques et nus, dont les branches tortueuses retombent sur le chemin. Les taillis qui l'encadrent sont touffus et pleins de ronces. Entre le moment où les PJ ont tenté de secourir Lucy et celui où ils arrivent ici, la température a chuté et il tombe une neige abondante qui est balayée sur le sol en vagues épaisses (les hivers étaient plus rigoureux dans l'Angleterre d'alors). Ce manteau blanc et dense confère à la maison un caractère presque surnaturel.

Le bâtiment est récent, de style Tudor. La noirceur des poutres goudronnées et l'obscurité des fenêtres contrastent avec la blancheur environnante. La neige craque sous les pieds des arrivants. C'est le seul bruit audible en dehors du vent qui siffle dans les arbres.

Un examen rapide révèle que la maison est apparemment déserte. Il est facile d'y entrer par la porte principale en réussissant un jet de Serrurerie.

Le long hall d'entrée d'une quinzaine de mètres est orné de grandes tapisseries coûteuses et de tapis. Un objet rare en occupe le fond : un grand miroir de valeur. C'est en réalité une lentille de Leng que Van der Wyck a spécialement fabriquée pour Barker. Quiconque s'en approche et réussit un jet de Trouver Objet Caché remarque des lignes rouges sur le plâtre au-dessus et en dessous. Les côtés du pentagramme sont dissimulés par deux grandes tapisseries. Quelqu'un qui regarde dans le miroir ne voit d'abord que son propre reflet, puis la surface s'obscurcit avant de redevenir claire et les spectateurs découvrent une scène bien différente.

La lentille de Leng montre des événements passés ou futurs. Lancez 1D10 pour en déterminer un.

- 1-4 Le Rejeton de Nyarlathotep naissant dans les Montagnes du Vent Noir, au Kenya. Perte de 1/1D10 points de SAN.
- 5-7 Une autre scène cthulhoïde. Perte de 3/1D12 points de SAN.
- 8-10 Les murs cyclopéens de R'lyeh et le lieu où repose le grand Cthulhu. Perte de 4/1D20 points de SAN.

La seule chose intéressante à l'étage de la maison se trouve dans la chambre de Barker. Réussir un jet de Trouver Objet Caché en regardant sous le grand lit à baldaquin permet de découvrir un mince volume qui s'avère être son journal. Dans la précipitation du départ, il a sans doute été poussé là d'un coup de pied après être tombé par terre. Les investigateurs ne parviendront à déchiffrer son contenu qu'après avoir réussi un jet de Latin, car il est rédigé dans cette langue.

Le journal couvre les années 1601, 1602 et celle en cours. Barker y décrit ses voyages à Amsterdam pour y consulter les plus grands lapidaires, jusqu'à sa rencontre avec Van der Wyck, lequel, ayant la même tournure d'esprit, accepta de tailler le cristal nécessaire au rituel. Le Hollandais se rendit à Londres pour réaliser ce travail.

Barker explique aussi comment il a rencontré Lucy Henry qui l'a immédiatement subjugué. Il a su voir la valeur qu'elle représentait si elle était sacrifiée pour l'invocation ultime d'Hastur sous sa forme réelle au Puits de Charybde. Il lui a fait la cour et obtenu son affection et sa confiance, tout en planifiant son enlèvement. Il ne se souvient plus qu'elle connaît Robert Fletcher et n'a à aucun moment réalisé que Marijne Barents était sa cousine. Cette série fantastique de coïncidences lui échappe complètement.

Il organise sa fin avec une dévotion fanatique, consulte régulièrement le Roi et lui transmet même son énergie (POU) en échange de secrets occultes. Les dernières inscriptions détaillent les préparatifs du rituel et précisent le lieu (sous la White Tower de la Tour de Londres), la date (le 12 janvier) et le moment (une heure avant l'aube). Elles n'indiquent pourtant pas comment les participants, qui doivent apparemment être au moins une centaine, pénétreront dans le palais/prison gardé avec un luxe de précautions paranoïaques.

Le reste de la maison est parfaitement anodin, à l'exception de la salle à manger où la cheminée donne accès à une pièce secrète. L'entrée se découvre sur un jet réussi de Chance/Trouver Objet Caché. Elle s'ouvre en appuyant simultanément sur des boutons placés de chaque côté du foyer. Un étroit passage mène à une salle souterraine.

La salle du Roi en Jaune

L'escalier qui descend de douze mètres est étroit et raide. Il est froid, humide et très sombre. Les investigateurs ignorent que Barker a invoqué le Roi en personne à leur attention.

La salle est beaucoup plus grande que celle située sous l'atelier de Van der Wyck. La longue partie principale est voilée par de profondes ombres. De hauts chandeliers de fer ouvragé sont accrochés à chaque mur tous les deux mètres. Ils sont éteints. Le trône du roi est installé au fond, enveloppé de ténèbres intenses.

En pénétrant dans ce lieu, les investigateurs réalisent, sur un jet d'Idée, qu'il y règne une forte odeur saumâtre, semblable à celle qui émanait des robes chez Van der Wyck.

Les murs sont en pierre grise et humide. Le sol forme une mosaïque étourdissante où se mêlent le jaune, l'or, l'orange et le brun, troublant les intrus et défiant toute explication. Devant une banale chaise de bois, adossée au mur voisin, est posé un petit banc avec un coussin destiné à la génuflexion. Derrière le siège, la paroi est couverte d'une grande tapisserie décrivant une scène méditerranéenne mythologique. Un vaisseau grec navigue sur une mer déchaînée, encadré d'un côté par un tourbillon et de l'autre par une bête tentaculaire informe émergeant d'une profonde fissure d'une falaise crayeuse.

Cet ornement cache le laboratoire. C'est une pièce divisée par un long établi sur lequel sont posés divers appareils et préparations alchimiques. Des tableaux et des tracés géométriques couvrent les murs, en particulier un alphabet énochien rudimentaire, une reproduction de la carte stellaire de Copernic et un grand diagramme de l'Arbre de vie cabalistique et de son inverse occulte.

Il y a aussi une importante carte de Londres sur laquelle figurent calculs et notes. La réussite d'un jet d'Idée permet de remarquer que Barker a délimité par triangulation une section de la ville au nord de Southwark et à l'est de St. Paul's Cathedral. Un deuxième tirage à -20 % indique que la cible ainsi obtenue est la Tour de Londres.

Une bibliothèque couvre un des murs. Les livres traitent essentiellement d'alchimie et de philosophie, parmi lesquels des œuvres de Bacon, etc. Certains ouvrages sont cependant très intéressants : *De Vermiis Mysteriis*, *Les Monstres et leurs Semblables* et une copie du *Diabolis Britannia* transcrite et traduite en anglais par Barker à partir de l'exemplaire de Dee.

Un coup d'œil rapide sur cette traduction révèle qu'elle est annotée. À la page 94, il est indiqué que le Puits se trouve sous la White Tower de la Tour de Londres. Il est nécessaire de réussir un jet de Bibliothèque pour recueillir cette information.

Cultes de la Grande-Bretagne Romaine : Étude du Livre de Gaius Antoninus, en anglais, traduit et annoté par Joseph Barker à partir de la copie latine du 12ème siècle d'un manuscrit original romain (1590-94). Perte de SAN 1/1D6 ; Mythe de Cthulhu +8 % ; multiplicateur de sort x 2 ; Sortilèges : Cristal d'Appel, Contacter Hastur, Enchanter un Couteau, Invoquer le Roi en Jaune, Invoquer/Contrôler un Byakhee.

Le livre est relié en cuir brun, le titre imprimé en or sur le dos. Le texte est en anglais, avec des renvois en bas de page décrivant les rites, cérémonies et références historiques. Ses cent pages ne comprennent pas les vingt-trois premières du texte de Gaius Antoninus. Un passage diffère toutefois radicalement de l'original latin. La réussite d'un jet de Bibliothèque permet de la remarquer (Aide de jeu n°11).

" Nous nous sommes approchés de la salle immonde à la fin de la nuit et nous avons vu de loin quantité de torches et braseros qui brillaient autour de la colline. Nous avons rapidement encerclé le site et les chants des sauvages qui étaient à l'intérieur assaillirent nos oreilles. Les mots m'étaient inconnus, mais j'ai deviné qu'ils étaient en train d'invoquer un dieu nommé Aa'es Dur, ou quelque chose de semblable. En pénétrant dans la salle, nous nous retrouvâmes confrontés à une mer humaine qui grouillait et se contorsionnait. Deux cents hommes et femmes malveillants, pour la plupart nus et accomplissant des actes d'une lubricité dégoûtante, participaient à la cérémonie, assistés par diverses créatures, les rejetons ailés d'Hadès lui-même. Au milieu de cette horreur se trouvait un puits, non un bassin, un maelström tourbillonnant d'un épais argent suintant, comme l'abominable Charybde des légendes, d'où émanaient les pires odeurs. Brusquement le chef de cette bande de démons leva les bras et le silence s'abattit avant d'être pulvérisé par une clameur pleine de gargouillis, lorsque le puits fut aspiré en lui-même puis rejaillit en recouvrant ses bords. Et il en surgit une créature plus hideuse que tout ce que j'ai jamais vu, indescriptible si ce n'est en la comparant au Scylla des légendes, têtes ou tentacules s'avançant pour s'emparer des victimes et les déchiqueter... Je ne peux même plus y penser. Il suffit de dire que les survivants parmi mes hommes, et nombre d'entre eux sombrèrent dans une folie totale, entreprirent de détruire ce lieu.

" Les gens étaient concentrés sur leur dieu ; notre attaque décima nos rangs, mais finit par renvoyer la créature d'où elle venait. Notre terrible devoir accompli, nous scellâmes le puits immonde pour toujours. "

(Ce dernier paragraphe remplace l'original qui décrit le sortilège Sceller le Puits exécuté par le druide.)

Aide de jeu n°11 —
Extrait de la traduction
de Barker du Diabolis Britannia



Gênes

Il y a douze mois j'ai reçu ce siège comme part des marchandises ramenées par Giovanni Gallaci de son dernier voyage en Extrême-Orient. Au cours de ce périple, il s'est enfoncé au cœur de Cathay, et dans une contrée encore totalement inexplorée où il a rencontré un peuple terrible, les Tcho-Tcho. Giovanni avait tenté de faire des échanges avec les membres de cette tribu, mais ils s'étaient abattus sur les Européens, tuant nombre d'entre eux. Giovanni rassembla les hommes qui lui restaient et pénétra dans le village Tcho-Tcho, pour constater une dépravation inimaginable. Où qu'il se tourne, il ne voyait que tortures et sacrifices humains ; gagnés par une fureur légitime, lui et ses hommes massacrèrent les habitants.

Lorsqu'ils se furent débarrassés de tous les membres de la tribu, il ne resta plus qu'un vieil homme du nom d'Apan Tu qui supplia qu'on l'épargne. Il demanda, à sa façon, à être converti au vrai dieu et ramené au sein de la civilisation. Giovanni emmena l'homme et le grand siège qui se dressait au centre du village.

À son arrivé, Apan Tu provoqua une grande sensation. Avide de l'attention de mes pairs et de gloire sociale, je demandais stupidement à Giovanni qu'il autorise Apan Tu à entrer à mon service. J'avais financé son aventure ; ma demande fut exaucée. Giovanni m'a remis aussi le siège. Cela causa ma perte.

Car Apan Tu n'avait pas réellement rejoint la vraie foi ; il continuait ses infâmes rituels dans ma propre maison, enlevant des enfants dans la rue pour les sacrifier à son dieu abominable. J'en fut témoin une nuit où je ne parvenais pas à trouver le sommeil. Descendant l'escalier, j'entendis du bruit qui provenait du bureau où était installé le siège. En regardant par la porte entrebâillée, j'ai vu Apan Tu, le visage rayonnant d'une joie hideuse, agenouillé devant le trône sur lequel était installée une créature si horrible que je peux à peine me forcer à la décrire. D'une taille monstrueuse, vêtue de guenilles de toutes les couleurs, un masque à la main et son visage... une masse de tentacules qui se tortillaient, qui s'avançaient, qui se fixaient sur le visage terrifié d'un enfant d'à peine dix ans, pour absorber la vie du frêle bambin.

Quand j'eus recouvré mes esprits, je confrontais Apan Tu qui se contenta de rire et m'annonça qu'il n'avait invoqué que la première forme ; plus tard, il en appellerait une autre qui surgirait des profondeurs de la mer. Fou de rage, je saisis ma rapière et la plongeai dans son cœur sombre. Alors qu'il mourait, j'appris de cet esprit malade comment stopper la pire des incarnations de la bête impie. Cela nécessite trois cristaux, un bleu, un jaune et un vert, qu'Apan Tu avait apportés avec lui. Il est mort avant de m'avoir révélé la manière exacte de les utiliser. Mais j'ai récupéré les joyaux dans ses affaires et je les cache maintenant dans le compartiment que j'ai façonné dans le socle du trône maudit.

À ceux qui posséderont le trône après ma mort, prenez garde. Il ne vous apportera que désespoir et damnation. Il ne peut être détruit — j'ai déjà essayé — et s'il tombe entre de mauvaises mains, les cristaux constituent la seule façon d'empêcher l'invocation de la bête qu'Apan Tu comptait faire venir.

Lorenzo Castellano, le 9 mars 1450.

Aide de jeu n°12 —
Traduction du Parchemin du Trône

Quant au trône monumental et doré, construit dans un matériau venu d'un autre monde, il est couvert de symboles étranges et d'inscriptions dans des langues inconnues. Le dossier porte un motif identique à ceux découverts chez Croft et Van der Wyck, sculpté en traits précis et profonds. Le même dessin est répété sur le mur derrière le siège, ciselé dans la paroi et rempli d'or. Le trône repose sur un solide piédestal de pierre.

Un jet réussi de Trouver Objet Caché appliqué sur ce socle révèle de minces sillons dissimulés par la poussière et la crasse. Un deuxième tirage fait constater que chaque accoudoir se termine par la face sculptée d'une créature hideuse rappelant un poisson. Il semble toutefois que le sculpteur a fait une erreur en réalisant la tête de gauche qui ne possède qu'un œil bulbeux et protubérant. Y exercer une pression fait jouer un mécanisme avec un déclic audible.

Au premier coup d'œil, il n'est pas possible de voir ce qui vient d'être libéré. Avec un jet de Trouver Objet Caché réussi, les investigateurs remarquent, à la base du piédestal, qu'un mince tiroir s'est légèrement dégagé de cent cinquante ans de saleté accumulée. Après quelques efforts — FOR d'un PJ contre une FOR de 7 (-10 % pour le manque de prise) — ils parviennent à le dégager complètement.

Le plateau s'avère être un réceptacle garni de velours accueillant trois pierres vitreuses non polies, d'allure ordinaire. Elles sont de couleurs différentes — bleu, vert et jaune sulfureux — et placées sous un parchemin portant un texte en italien.

Quand les investigateurs l'auront traduit (ils n'auront pas de mal à trouver un spécialiste), remettez-leur l'Aide de jeu n°12.

Comme la salle du culte de Van der Wyck, celle-ci possède une colonne de sacrifice. La réussite d'un jet de Trouver Objet Caché fait remarquer un éclat dans la poussière au pied de ce poteau. Il s'agit d'une épingle à chapeau comportant un petit diamant. Robert Fletcher n'a pas de mal à identifier le cadeau qu'il a fait à la malheureuse Lucy pour ses vingt et un ans.

Le Roi devrait apparaître pendant que les investigateurs inspectent les lieux. Le sortilège de Barker et la chaleur vitale qui émane des intrus le font venir de l'éther. Les premiers signes de son arrivée apparaissent autour du trône, sous forme de minces fumées. Ces vrilles enveloppent lentement le siège ouvragé et commencent à fusionner pour constituer une silhouette vaguement humaine. Si les investigateurs se trouvent dans le laboratoire à ce moment-là, accordez-leur des jets d'Écouter. Toute réussite permet d'entendre un bruit ressemblant aux expirations d'un tuberculeux, un sifflement déchirant.

Le Roi apparaît complètement au bout de deux rounds et tente immédiatement d'hypnotiser par son chant la personne la plus proche. Si ses opposants passent à l'attaque, il riposte sans délai avec ses vrilles. Il est possible de les Esquiver ou de parer avec des lames, mais ceux qu'elles capturent sont entraînés vers le Roi qui enlève alors son masque et se sert de ses tentacules. Il n'utilise aucun sort à cette occasion. Si nécessaire, modifiez certains tirages afin qu'au moins trois PJ restent en vie.

Si le Roi est tué, il s'écroule et des spirales de fumée se répandent dans la salle. De lui, il ne reste plus que quelques bouts de tissu humide et pourri. Description et caractéristiques figurent dans la 5ème édition du livre de règles, page 118.

Les PJ n'ont plus le choix : ils doivent s'introduire dans la Tour de Londres à la date prévue, contrer le plan maléfique et sauver la pauvre Lucy des griffes de l'ignoble Joseph Barker. Il n'y a aucun indice sur l'endroit où se trouve actuellement ce dernier.

Pénétrer dans la Tour de Londres

Entre Charybde et Scylla — Proverbe grec

Pénétrer dans la Tour n'est pas une tâche aisée. Elle est particulièrement bien gardée et il est difficile de s'en approcher sans être vu. Ce dernier risque diminue avec la nuit. Tous les PJ possèdent la compétence Discrétion, et s'ils s'en servent avec talent, la probabilité d'être repéré par des gardes endormis tombe à 5 %. Quiconque manque de Discrétion a droit à



une Esquive pour plonger dans l'ombre ; s'il reste dans une position exposée, le risque augmente de 15 % par round. S'il n'est pas vu, l'investigateur a droit à plusieurs tirages pour faire à nouveau preuve de Discrétion, ce qui lui permet alors de ne plus craindre les regards inquisiteurs.

Les investigateurs connaissent normalement la disposition de la Tour. Le plan de la page suivante peut être remis aux joueurs. Il existe deux accès pour rejoindre le Puits de Charybde. Le premier passe par une issue secrète située dans l'entrée de Traitor's Gate. On doit celle-ci à des complices de Barker qui, ayant découvert l'emplacement du puits, se sont servis de leurs relations pour justifier des travaux sur les fondations.

L'autre entrée se trouve dans Edward's Tower. Barker ignore qu'il n'est pas le premier à avoir retrouvé le puits. En 1091, lors de la construction de la Tour, l'architecte l'avait exhumé pour devenir ensuite un initié avec quelques amis. Le passage secret date de cette époque.

Les investigateurs qui tentent de se procurer un plan de la Tour dans une bibliothèque ou par d'autres sources ont 30 % de chances de tomber sur une référence concernant cette issue dans un ouvrage écrit par l'architecte au cours de la construction. S'ils se mettent en quête de documents relatifs au puits et à son utilisation après 1091, ils ne trouvent rien. Ces renseignements ont été soigneusement tenus secrets.

Entrer par Traitor's Gate

Il existe quatre classes d'Idoles qui assaillent l'esprit des hommes... la deuxième, les Idoles de la Grotte. Bacon

Les investigateurs qui tentent d'emprunter l'accès de Traitor's Gate doivent s'en approcher par le fleuve (un décor surnaturel regorgeant de possibilités, telles que des lumières qui oscillent dans la brume, le claquement des rames qui coupent dans la faible houle, etc.). Réussir des jets d'Écouter ou de Trouver Objet Caché à proximité de la poterne leur permet de constater l'arrivée de sectateurs qui rejoignent furtivement l'entrée en vue du rite futur. Barker a fait se lever un étrange brouillard presque lumineux sur la Tamise grâce à une puissante version d'*Invoquer la Brume de Releh*, afin de cacher les activités de ses complices. Plusieurs de ces derniers ont d'ailleurs détourné l'attention des gardiens les plus proches en employant *Instiller la Peur*.

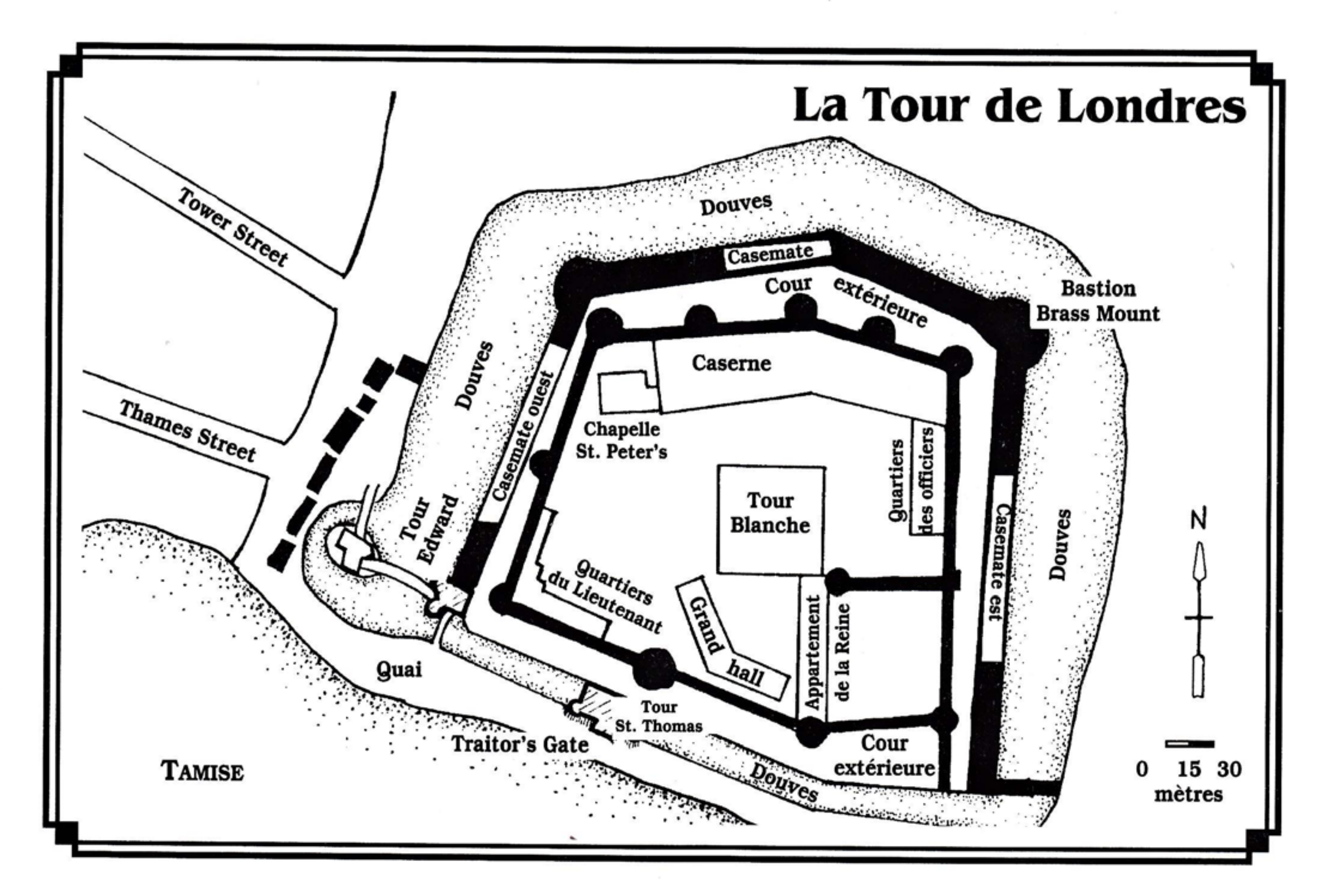
Les PJ au regard perçant n'ont pas de mal à déceler l'entrée secrète dont se servent les cultistes, juste à l'intérieur de la poterne. Les jets de Trouver Objet Caché se font à -20 % en raison de la brume.

Le Gardien a toute latitude pour décider si cette séquence est l'occasion de difficultés. Il nous suffit de préciser que si les défenses de la Tour sont normalement redoutables, le brouillard magique de Barker et la peur instillée par ses sbires devraient limiter les incidents.

Ceux qui surveillent intensément le portail constatent que les cultistes font pivoter un des flambeaux dans son support, ce qui provoque l'ouverture du passage secret.

Celui-ci est à moitié submergé par le niveau du fleuve qui est beaucoup monté avec les averses et les chutes de neige récentes. Les investigateurs doivent barboter sur quelques mètres pour atteindre une lourde porte en fer. De temps à autre, ils entendent des bruits d'éclaboussures, voient des rats qui nagent et remarquent des rides sur la surface de l'eau ou perçoivent quelques mouvements.

La porte métallique, verrouillée, est au-dessus du niveau de l'eau. Elle nécessite une clé spéciale — la pierre que Van der Wyck a perdue. Cette " clé " s'adapte dans une cavité du mur, faisant retentir un léger " snik ". Au-delà, le tunnel désormais sec plonge abruptement pour rejoindre un autre conduit, horizontal, à quelque cinquante mètres de profondeur, puis une antichambre plus ouverte donnant sur la galerie principale du puits. Pendant le rituel, cette zone reste vide.



Entrer par Edward's Tower

Que tu sois un élu ou un démon,
Que tu apportes l'air céleste ou des bouffées de l'enfer,
Que tes fins soient malignes ou charitables,
Tu viens sous un aspect si mystérieux
Que je te parlerai. — Hamlet
William Shakespeare, *Hamlet*, I.4

Il est beaucoup plus difficile d'entrer par Edward's Tower et le risque d'être repéré est plus élevé. La brume couvre toute la zone, mais les gardes n'ont pas subi le sort *Instiller la Peur*. Les PJ ne peuvent donc compter que sur le manque de visibilité. Les gardes ont une moyenne de 45 % en Trouver Objet Caché et de 30 % en Écouter — et la première compétence est réduite de 20 % en raison de la brume.

Dans l'entrée de la tour, une tapisserie murale décrit une scène de fête champêtre. Dans un des coins, une femme brode un tissu maintenu dans un cadre circulaire, un sourire pervers illuminant son visage. Un jet réussi de Trouver Objet Caché montre qu'elle est en train de broder les mots latins pour " Sous ton âme se trouve le savoir ". Si les investigateurs regardent le sol juste en dessous de la tenture, ils aperçoivent une petite niche destinée à la clé perdue par Van der Wyck.

L'insertion de la clé fait se soulever d'un demi-centimètre une dalle du sol. Elle cache un sombre conduit vertical muni d'une échelle qui s'enfonce dans les profondeurs d'où s'élèvent des bruits de clapotement d'eau et des voix lointaines. L'échelle aboutit à un petit balcon dissimulé dans la partie supérieure de la principale galerie du Puits de Charybde. De là, un petit escalier amène directement derrière les gradins.

Le Puits de Charybde

Il vient ce soir,
Dans ses vêtements déchirés, comme l'immonde Charon sur les rives de l'Achéron,
Chacun de ses terribles aspects
Le fruit de mes propres cantiques.
Le Roi en Jaune absorbe mon âme
Comme un jeune corbeau se nourrit de sa mère.
Christopher Marlowe, *Le Roi en Jaune*, II.1

Voilà Scylla, extirpé de son repaire infernal,
Qui vient, le nimbe du diable brûlant dans sa chevelure. — Faust
Christopher Marlowe, *La Tragique Histoire du Dr. Faust* (extrait inédit)

Abandonne-moi ton essence, que je m'en repaisse. — Le Roi.
Christopher Marlowe, *Le Roi en Jaune*, II.1

Le puits proprement dit ressemble à un amphithéâtre, il forme un demi-cercle de gradins en dalles de pierre. La " scène " est envahie par un grand bassin rempli d'une eau noire bouillonnante et couverte d'écume. Trois autels se dressent devant. Face à celui du milieu, un gros cristal d'un jaune sulfureux, animé d'une pulsation régulière lumineuse, est posé dans un creux du sol. Un jet réussi de Connaissance permet aux investigateurs de faire le rapprochement avec les brouillons découverts dans l'atelier de Van der Wyck. Des sillons étroits courent sur le sol et relient les autels à la pierre. Le sang des sacrifiés, ainsi collecté, va baigner le cristal.

La réussite d'un jet de Trouver Objet Caché fait toutefois remarquer la présence, sur chaque autel, d'un petit trou qui interrompt les sillons. Y mettre les trois pierres découvertes chez Barker permet de Sceller le Puits.

Lucy Henry, inconsciente, est allongée sur l'autel central. Un homme inconnu est prostré sur celui de droite et une autre femme sur celui de gauche. Deux individus se tiennent à côté de ces derniers. Ils sont vêtus de robes jaunes à capuche et en haillons, et leur masque blanc comporte juste des trous pour les yeux, le nez et la bouche.

Ces deux personnages ne sont autre que Van der Wyck et Barker. Avec leur taille et leur corpulence identiques, il est impossible de les différencier ou de les identifier sous leurs tenues (si Van der Wyck est mort, un autre cultiste a pris sa

place). Les participants entament un lent chant dédié à Hastur, tandis qu'un des deux prêtres masqués saisit un long stylet posé sur la table. La mélodie atteint un crescendo et la femme inconnue se réveille. Le prêtre plonge sa lame dans sa poitrine, lui transperçant le cœur. La victime n'a que le temps d'un bref gémissement et un jet de sang artériel vient éclabousser la surface impassible et immaculée du masque blanc.

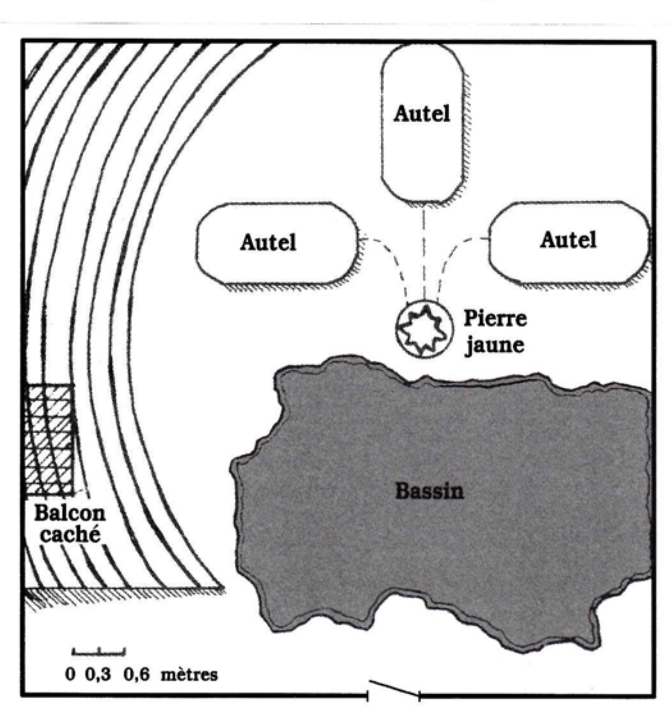
Dès que le coup est porté et que le sang de la victime coule dans le premier sillon, le bassin se met à bouillonner avec une plus grande férocité et un tourbillon cyclique se forme progressivement. Une brume laiteuse commence à se répandre dans l'amphithéâtre et les cultistes reprennent le chant qui devient plus aigu, plus strident. Le deuxième prêtre plonge alors sa dague dans la poitrine de l'homme qui meurt. Quand son sang rejoint le cristal, le tourbillon prend de la vitesse et la brume s'épaissit, devient plus visqueuse et s'étale. Les spectateurs distinguent à peine ce qui apparaît dans le bassin : des tentacules se laissant entrevoir. Le chant se transforme en un bas murmure, Barker et Van der Wyck se rejoignent devant l'autel central et soulèvent leurs lames au-dessus de Lucy Henry. Les chanteurs aboient un seul mot incompréhensible et les dagues, ayant atteint leur zénith, commencent à s'abattre...

Le Gardien devrait s'arranger, par souci d'intensité dramatique, pour que les deux premières victimes meurent. Par exemple, la ligne de tir vers les autels extérieurs n'est pas dégagée, la portée est trop grande, etc. Le moment crucial étant l'instant où les dagues vont s'abattre sur Lucy. Hastur commence à franchir les voiles qui le retiennent, comme en témoignent les tentacules qui découpent la brume. Les Gardiens généreux n'imposeront pas de jet de SAN suite à cette apparition, car l'horreur d'Hastur n'a pas encore été révélée dans sa totalité.

Le seul choix possible consiste à abattre les deux prêtres. Les PJ, ne sachant pas qui est qui, devront s'en remettre au hasard.

S'ils atteignent les deux : les prêtres s'écroulent, mais l'un d'eux (Van der Wyck ou son remplaçant) tombe sur le cristal jaune, en y versant du sang. La brume disparaît alors brusquement et Hastur surgit en 10 rounds, dévoilant sa monstruosité démente... impliquant des jets de SAN !

Le Puits de Charybde



S'ils n'en atteignent qu'un : il s'agit de Van der Wyck ou de son remplaçant, et son masque est arraché sous l'effet de l'impact. Effrayé, Barker s'éloigne de Lucy, mais s'empare du cultiste le plus proche, plongeant la dague dans son cœur. Il envoie le corps sur le cristal jaune, achevant ainsi le rituel. La brume se dissipe et Hastur apparaît dans toute sa gloire.

Les investigateurs ont maintenant trois tâches à exécuter :

- Glisser les trois pierres dans les trous des autels pour chasser Hastur, scellant ainsi définitivement le bassin et sauvant le monde.
- Tuer ou capturer Joseph Barker s'il n'est pas déjà mort.
- Délivrer Lucy Henry.

Cela représente beaucoup à faire. S'il est présent, John Dee n'est pas d'un grand secours. Sa peur extrême le paralyse et l'empêche de prendre les initiatives qui pourraient aider les PJ. Ceux-ci ne peuvent le reconnaître sous sa capuche. Réduisez le temps d'effet des pertes de SAN si trop de PJ sont hypnotisés par la vue d'Hastur.

Ce dernier se repaît d'abord des cultistes terrifiés, qui ne représentent guère de menace pour les investigateurs. Ceux qui attaquent ne sont d'ailleurs armés que de petites dagues et devraient être facilement écartés — tous ont une compétence Dague de 25 % et disposent de 10 PV. À chaque round, il y a 10 % de chances pour que les tentacules d'Hastur ratent tous les officiants et attrapent un des PJ. (Voir le livre de règles, page 105).

Sceller le puits

Robert Fletcher et Will Page sont les seuls à posséder suffisamment de points de POU pour lancer le sort sans se faire aider, même des cristaux. Quant aux autres, s'ils tentent de chasser Celui Qui ne Doit Pas Être Nommé sans le soutien de compagnons connaissant l'enchantement, ils n'y parviennent pas.

Les petits trous destinés à recevoir les cristaux-clés représentent des visages qui hurlent et interrompent les canaux menant au cristal jaune. Les pierres doivent être introduites dans l'ordre suivant : la bleue à gauche, la verte à droite et la jaune au centre. Elles étaient d'ailleurs rangées dans ce même ordre dans le tiroir secret du trône. Avec un jet de Connaissance réussi, tout investigateur s'en souviendra. Ne demandez pas automatiquement ce tirage aux joueurs, attendez qu'ils y pensent d'eux-mêmes.

Une fois en place, les cristaux fusionnent avec les visages de pierre et coupent l'écoulement du sang sacrificiel. Hastur pousse un hurlement à déchirer les tympans ; le bassin se met à bouillonner et le dieu est aspiré dans le tourbillon maintenant inversé. Le gros cristal jaune explose en un million de minuscules éclats. Le liquide se fige brusquement en plein mouvement et se transforme en une masse solide. Le puits est scellé.

Les cultistes ne prêtent d'abord guère d'attention à ce qui se passe autour des autels — ils sont trop profondément plongés dans leurs transes. Cependant, dès que les pierres sont en place et bannissent Hastur, ils réclament le sang des investigateurs.

Poursuivre joseph Barker

Barker (s'il est encore vivant) ne songe plus qu'à s'enfuir. Il est trop affaibli sur le plan magique pour lancer autre chose qu'une Invulnérabilité de 12 PV. Il ne pourra ensuite plus compter que sur sa rapière (91 %). C'est un adversaire redoutable avec qui il faut compter. S'il est coincé, il se défend jusqu'à la mort. Les investigateurs vont avoir une surprise quand ils le combattront à l'épée. Barker est si bon qu'il est capable de porter deux attaques par round et d'affronter deux opposants. C'est l'occasion pour eux d'apprécier un bon duel car ils ne retrouveront pas souvent une pareille occasion.

Sauver Lucy Henry

Il ne reste plus qu'à délivrer Lucy Henry. Comme elle est très près du bassin et que les cultistes s'en éloignent, craignant de rester si près de leur dieu, le Gardien dispose de l'ensemble des attaques d'Hastur pour rendre l'approche périlleuse. Lucy est enchaînée à l'autel par les poignets et les chevilles, aussi faudra-t-il s'y reprendre à quatre fois pour faire sauter tous les fers. N'oubliez pas que recharger un pistolet prend du temps et que la proximité d'Hastur est dangereuse et follement terrifiante.

Résultats

Les investigateurs qui auront accompli ces trois tâches auront bien travaillé. Le plus important est de clore le puits. Si Barker s'en sort, il ne peut pas recommencer à moins de se procurer l'enchantement qui libère les trois cristaux (chose extrêmement difficile car on ne peut le trouver que dans un seul lieu, le Temple perdu de Scylla, dans la région d'Athènes). Il pourrait également tenter de libérer Hastur dans la Grotte de Scylla, située quelque part dans le sous-sol sicilien. On peut découvrir des indices concernant les positions du Temple et de la Grotte dans des documents antiques qui se trouveraient à Constantinople (Istanbul). Si le Gardien le souhaite, Barker peut reprendre son plan maléfique dans une autre aventure élisabéthaine. L'histoire peut aussi se poursuivre trois cents ans plus tard lorsqu'un de ses descendants tente de localiser le Temple et la Grotte, à l'époque des Années Folles. Le parallèle sera même renforcé si les investigateurs concernés sont des descendants de ceux de 1603.

Le sauvetage de Lucy Henry est un bonus. Une fois délivrée, elle manifeste une gratitude infinie envers les PJ, et plus particulièrement Robert Fletcher à qui elle jure son amour éternel, etc. Attribuez les points de SAN et autres récompenses adéquates comme vous le jugez bon. Si les PJ échouent complètement, Hastur ne fait qu'une bouchée d'eux et recrache les restes. Barker est libre de choisir les manifestations de sa foi et de terribles événements se produisent : la Conspiration des Poudres, la crise économique, la montée du puritanisme et, enfin, la guerre civile et la décapitation de Charles Ier en 1649. Cela s'est de toute façon produit mais si les PJ échouent, vous pouvez les en rendre responsables.

Épilogue : l'étrange destin du *Roi en Jaune* de Christopher Marlowe

Que les investigateurs échappent ou non aux griffes d'Hastur, les pages du *Roi en Jaune* de Marlowe disparaissent de l'histoire littéraire.

Si les PJ sont tous tués, la maison de celui qui avait gardé les feuillets est vendue. Le manuscrit est ajouté à des documents quelconques ou peut-être divisé et vendu aux enchères ou mis en dépôt. S'ils s'en sortent, ils vont sans doute se charger eux-mêmes d'en effacer toute trace d'existence.

En tout cas, le texte disparaît de la circulation. En 1666, la maison où il est conservé brûle entièrement, et les parties écrites par Shakespeare et Croft sont alors détruites. Il ne reste plus que le travail original de Marlowe — deux scènes et demi décrivant des personnages et l'action initiale dans le royaume mythique de Carcosa, près du Lac de Hali. La demeure est reconstruite et son propriétaire, Olivier Stockwell, ignorant tout de l'origine du manuscrit, fait insérer les pages manuscrites dans un mince livre de poésie qui appartenait à sa femme morte dans l'incendie, et qui avait été endommagé. Stockwell, voulant préserver le souvenir de son épouse adorée, en a fait refaire la reliure en étant persuadé que les pages de Marlowe en faisaient partie.

Le livre de poèmes, intitulé *La Muse s'éveille* et dû à un poète local peu connu, Adam Godley, change régulièrement de possesseur pendant cent quarante ans sans attirer une attention particulière. En 1811, il est offert au peintre James Lowther par un admirateur de ses œuvres exposées dans une galerie londonienne. Lowther exécute plusieurs tableaux basés sur les rêves déments que lui ont inspirés les morceaux du *Roi en Jaune*. Ceux-ci sont exposés brièvement dans une petite galerie qui est rapidement fermée sous prétexte que ces toiles dépravées incitent à la sédition et encouragent l'obscénité. Lowther est emmené à l'asile peu après et se suicide le troisième jour de son internement.

Le livre va disparaître pendant quatre-vingts ans. En 1891, un dramaturge inconnu le récupère et, sous l'influence démoniaque de ces quelques pages, rédige la version définitive du *Roi en Jaune*, développant le mythe de Carcosa et l'histoire du Roi.

L'auteur de cette version du 19ème siècle retire les pages de Marlowe du volume de poèmes et encadre les quatre feuillets jaunis. Après sa mort, ceux-ci sont vendus aux enchères et acquis par le British Museum pour la somme princière de quatre shillings. Comme il n'existe aucun échantillon de l'écriture de Marlowe, les experts ne sont pas en mesure d'authentifier leur origine, bien qu'il y ait des similitudes entre leur contenu et le style du poète, et qu'ils datent de la bonne époque ; les feuillets auraient très bien pu avoir été écrits par quelqu'un d'autre. À partir de 1922, ces pages sont conservées dans un des nombreux entrepôts du British Museum, où travaille à temps partiel, comme conservateur et assistant de recherche, un certain Quentin Barker, étudiant en littérature de Cambridge et héritier de la fortune de l'East Trade Company, qui appartient à son père Charles Barker.

À la même époque, dans le nord de la Turquie, un archéologue allemand amateur, Gunther Fass, descelle une porte découverte deux mois plus tôt après l'effondrement d'une mine de sel de la région. Un air fétide s'échappe de l'ouverture en sifflant ; un sifflement dans lequel le chercheur allemand jure avoir entendu un rire étrange et guttural, venu d'ailleurs...

Fin.

Nouveaux sortilèges

Cristal d'Appel

L'enchanteur doit être en possession d'un cristal spécialement taillé qui sert de catalyseur. Il ne s'agit pas d'une gemme particulière, car c'est la façon dont elle est taillée et la corrélation des facettes et des angles qui créent l'enchantement. Lorsqu'il la façonne, l'enchanteur doit dépenser 10 points de POU qui imprègnent la pierre d'énergie magique. Quand elle est achevée, un résidu de cette énergie ne se dissipe jamais. Une petite pierre, pour laquelle un seul jeu d'orientation a été mis en valeur, apporte une chance de base de réussite de 20 %. Chaque nouveau jeu donne 10 % supplémentaires.

Lors de l'utilisation de la gemme dans le rituel d'appel, l'enchanteur doit se concentrer sur elle (il n'a pas besoin de la toucher, mais doit se trouver dans la même pièce) et transférer au moins 5 points de POU pendant qu'il prononce les incantations appropriées. Chaque appel coûte 1D10 points de SAN. Il est aussi nécessaire de faire couler une goutte de sang sur la pierre. Chaque victime sacrifiée fait augmenter les chances de succès de 5 %.

Dans le rituel de Barker, le cristal employé est particulièrement puissant. Ses cinq angles de taille indépendants lui donnent une chance de base de 60 %. Barker dépense 15 points de POU pendant la cérémonie et sacrifie trois victimes (3 x 5 % = +15 %) et les adorateurs contribuent pour 10 points de POU de plus, ce qui amène à un total de 100 %.

Sceller le Puits/ Congédier Hastur

Celui qui lance ce sort doit être en possession des trois cristaux qui servent de catalyseur pour renvoyer Hastur. La chance de base est de 5 %, que l'enchanteur alimente en dépensant 7 points de Magie. Chaque pierre correctement mise en place y ajoute 20 %, ce qui, pour les trois, donne un total de 60 % et une chance de réussite de 65 %. Si l'enchanteur désire amener le pourcentage à 100 %, il doit dépenser 7 points de Magie supplémentaires. Pour être sûr d'exécuter parfaitement le sort Sceller le Puits, il doit donc dépenser 14 points de Magie et positionner les trois gemmes dans leur cavité respective, après avoir fait couler sur elles son propre sang. Il suffit d'une goutte par cristal.

Armes Élisabéthaines

Pistolets

C'est à cette époque que les pistolets à rouet ont été perfectionnés. Il est toutefois illégal d'en transporter, au même titre que des armes lourdes comme les arbalètes, etc. Les investigateurs dont le Crédit dépasse 60 % sont autorisés à en avoir sur eux.

Les pistolets à rouet sont précis jusqu'à huit mètres. Au-delà, référez-vous aux règles de la 5ème édition (page 36) concernant les portées étendues (chances réduites de moitié au double de la portée).

Il est courant que les gens aient ainsi deux pistolets armés et chargés de manière à être prêts en cas d'attaque, et cela devrait être accepté pour les investigateurs. Toutefois, ces pistolets sont trop longs pour être cachés sur soi, il est beaucoup plus facile de les conserver sur une selle. De plus, sur un jet de 98 %+, le Gardien peut décider que l'arme fait feu lors du dégainé. C'est cruel, mais c'est aussi une époque cruelle. Il est également possible d'appliquer les règles de tirs à deux armes/non visés (page 36 du livre de règles).

Pistolets à rouet
Chance de base : 15 %
Dommages : 1D6
Portée de base : 8 mètres
Attaques par round : 1/4
Nombre de munitions : 1
PV résistance : 7
Prix en 1603 : 7£
Panne : 93 (représentant la mauvaise qualité de la poudre/un mauvais chargement)

Disponibilité : difficile







Caractéristiques des armes à feu

	Chance de base	Attaques par round	Dommages	PV	Échec*
Arquebuse	15 %	1	1D10/1D6/1D4	13	80-100
Tromblon	15 %	1	1D10/1D6/1D4	12	80-100
Pistolet à mèche	10 %	1	1D8	8	85-100
Pistolet à rouet	15 %	1	1D8	8	87-100
Mousquet	20 %	1	1D10/1D8/1D6	10	90-100

*Représente la tendance de l'arme à faire long feu, exploser, ne pas partir (à cause de l'humidité), etc. Les échecs critiques (97-100) devraient entraîner des explosions, causant 1D10 points de dommages à l'utilisateur et l'estropiant.

Dommages basés sur la portée : la première valeur correspond à une courte portée (3 m), la seconde à une portée moyenne (3 à 12 m) et la troisième à une longue portée (12 à 24 m). Appliquez d'éventuels modificateurs pour tenir compte des couvertures, du mauvais éclairage, etc.

Épées

La plus courante est la rapière (le fleuret sert à l'entraînement). Le combat à deux mains avec une main gauche en complément est très pratiqué. La main gauche est une arme qui couvre la deuxième main et sert à parer (l'équivalent d'un petit bouclier). Elle comprend parfois une lame de type dague. Le principe du combat à deux mains est expliqué dans le livre de règles ; il est possible de parer d'une main et d'attaquer de l'autre dans le même round. Il arrive souvent qu'un manteau enroulé autour du deuxième bras serve d'arme de parade. Des écoles d'escrime enseignent même l'usage du tabouret pour la parade !

En dirigeant ce scénario, j'ai trouvé que les principes d'esquive et d'attaque/parade de la cinquième édition convenaient parfaitement tant que les joueurs gardaient à l'esprit que ces techniques étaient alors au goût du jour. Il faudrait aussi les encourager à accomplir des manœuvres casse-cou (se balancer aux rideaux, sauter par-dessus les tables), déterminées par des jets d'Esquiver.

Main gauche
Chance de base (attaque/parade) : 25 %
Dommages : 1D3 (garde)/1D4+2 (lame)
L'empalement est possible avec la lame.

Dagues

La plupart des gens portent des dagues (pour manger et pour d'autres usages courants). Elles correspondent aux crans d'arrêt du point de vue caractéristiques (lame de 10 à 17 cm).

Les couteaux de combat (poignards) (lame de 17 à 22 cm) sont inhabituels parmi la population de classe moyenne, mais pas inconnus. Pour les classes inférieures, il s'agit d'un objet courant, ainsi que pour les voyageurs qui veulent se protéger pendant leurs déplacements. Les classes supérieures disposent d'escortes armées, mais il n'existe aucune forme de police des rues (les constables sont payés par les marchands pour garder les *biens*, pas les gens) et les routes sont dangereuses.

Bâtons et gourdins

Ces armes sont utilisées dans les villes par ceux qui doivent sortir la nuit.

Londres en 1603 : sujets divers et amusants

Le Londres élisabéthain

L'ère élisabéthaine voit éclore l'Empire. Malgré les guerres avec l'Espagne et les querelles de religions, l'Angleterre construit l'identité britannique. Jusqu'en 1553, Élisabeth est emprisonnée dans la Tour de Londres ; elle monte sur le trône en 1558 à la mort de Mary la Sanglante (sa demi-sœur). Elle fait plus tard emprisonner sa cousine Mary, reine d'Écosse.

Industrie, exploration, colonisation, les arts et les sciences s'épanouissent durant l'ère élisabéthaine. Le peuple considère la reine comme le monarque des monarques, un modèle à exporter dans toute l'Europe.

La preuve la plus éclatante du développement de la société est sans doute l'essor du théâtre. Au début des années 1580, le Theatre devient le premier lieu de spectacle permanent, rapidement suivi par le Rose et le célèbre Globe Theatre dirigé par Shakespeare à qui il appartient en partie.

Londres, alors la plus grande ville d'Europe avec ses quelque 300 000 habitants en 1600, est principalement centrée autour de ce que l'on appelle encore la City, une zone de deux kilomètres carrés s'étendant au nord et au sud du London Bridge. L'architecture se développe, en particulier avec les améliorations des techniques verrières pour les fenêtres et l'introduction des cheminées, considérées alors comme un accomplissement si spectaculaire qu'elles étaient souvent plus décorées et remarquables que les maisons qui les contenaient.

L'hygiène personnelle commence à prendre de l'importance, si bien que les gens s'aspergent abondamment de parfums pour masquer les odeurs. La résurgence régulière de la peste suscite peut-être ce besoin de rester propre. Dans une lettre, l'acteur Burbage exhorte sa femme, restée à la maison, à maintenir la demeure propre afin d'éloigner les vapeurs.

Malgré ces progrès, Londres reste une ville de misère. Les quartiers les plus pauvres sont d'une abomination implacable — boueux, crasseux, rances et désagréables. Coupe-jarrets et prostituées abondent dans les endroits comme Liberty of the Clink et la ville est envahie par les détritus.

La science, et la médecine en particulier, fait des progrès spectaculaires, grâce surtout aux travaux de pionniers comme John Dee. Le commerce est florissant. La période est également marquée par une immigration importante, composée surtout de réfugiés hollandais qui s'installent dans les environs de Southwark et qui participent à l'essor des activités et des idées.

La répression n'a pourtant pas disparu : les pauvres sont toujours dans la plus grande misère et la noblesse, distante, ne s'en soucie pas ; l'art et le théâtre parviennent cependant à réunir les uns et les autres dans un goût commun pour la littérature. Le catholicisme est réprimé, mais bien souvent sans trop de véhémence, au point qu'il suffit de ne pas clamer ses loyautés religieuses pour éviter la persécution. Le puritanisme commence à apparaître. Pour les investigateurs, petits nobles et riches marchands, Londres est en 1603 la ville excitante des opportunités et des succès — le joyau sur la couronne d'Élisabeth.

La peste à Londres

La peste bubonique a régulièrement visité Londres pendant les 16ème et 17ème siècles. Apportée par les rats noirs (*rattus rattus*) qui nichent dans les greniers et les granges à foin, la maladie est transmise par des morsures de puces et provoque une éruption noirâtre sous deux ou trois jours, suivie de gros bubons aux aisselles, à l'aine ou au cou. La fièvre et le délire accompagnent le tout, amenant souvent le mourant à exécuter une macabre “ danse de mort ”. La peste, également appelée la Mort Noire, tue généralement la moitié de ses victimes dans la première semaine. Avant le décès des malades, leur sueur, leurs excréments et leur salive prennent un caractère fétide insupportable.

La peste frappe Londres en 1603. Bien que moins forte que l'épidémie de 1592-1593, elle entraîne l'habituel exode hors de la ville. La *pest-house*, dans laquelle les pauvres et ceux qui ne peuvent pas se réfugier à la campagne sont mis en quarantaine de sécurité, est de nouveau pleine. En mai 1603 (comme en 1592-1593), le Privy Council ordonne de fermer les théâtres pour éviter que l'infection ne se répande à l'occasion de rassemblements. La peste, ou sa simple évocation, devrait provoquer une panique aveugle chez les investigateurs comme dans le reste de la population. Quiconque en présente les symptômes a toutes les chances d'être complètement tenu à l'écart.

Les effets de la peste

En termes de jeu, demandez à l'investigateur de faire moins de 20 sur 1D100. S'il y parvient, il survit à la maladie. En cas d'échec, réduisez FOR et CON de 2 par journée d'infection, ainsi que l'APP (à cause de l'odeur aigre, des bubons, etc.). Chaque jour après le premier jour d'infection, réduisez de 10 la SAN pour concrétiser l'emprise du délire. L'investigateur finit par mourir de la perte constante de points de CON.

Si le personnage en réchappe, il est malgré tout soumis aux pertes de FOR, de CON et de SAN provoquées par la fièvre. Cependant, quand une de ces caractéristiques atteint 1-3, la fièvre disparaît et tous les points de SAN reviennent en 1D4 jours. Le rétablissement physique prend plus de temps : les caractéristiques remontent au rythme de 2 points chacune par jour de convalescence.

Christopher Marlowe

Marlowe, autant que Shakespeare, est sans doute le plus grand poète/dramaturge de sa génération. Né deux mois avant Shakespeare en 1564, il est le fils d'un cordonnier de Canterbury. En 1580, il fréquente le Corpus Christi College, à Cambridge, pour suivre les études préparatoires au sacerdoce. Il les mène à bien mais n'entre pas dans les ordres. C'est sans aucun doute avant de quitter Cambridge que Marlowe écrit *Tamerlan*, une pièce au succès phénoménal contant les exploits, à l'instar d'Alexandre, d'un berger scythe conquérant une grande partie du monde connu. Marlowe a alors tout juste 23 ans. Il poursuit avec la suite de *Tamerlan* et d'autres succès, dont *Le Juif de Malte*, le poème épique “ Hero et Léandre ” et la pièce historique *Edward II*, mais les six dernières années de son existence ne sont ni heureuses ni sereines. En 1589, il est arrêté après une bagarre avec un certain William Bradley, au cours de laquelle le poète Thomas Watson est intervenu et a tué Bradley. Les deux hommes sont emprisonnés puis libérés.

En 1591, Marlowe vit avec le dramaturge Thomas Kyd qui, en 1593, accuse sous la torture son compagnon d'athéisme et de trahison. En mai 1593, Marlowe est présenté au Privy Council sous ces chefs d'accusations, mais meurt peu après à l'Inn of the Widow Bull à Deptford.

La Tragique Histoire du Docteur Faust est son plus grand succès. Marlowe s'inspire d'une légende germanique déjà transcrite en anglais " L'histoire de la vie damnable et de la mort méritée du Docteur John Faust ". Faust, un homme obsédé par la poursuite de la connaissance, conclut un pacte avec le diable en échange du savoir. Satan demande toutefois un prix terrible et revient une nuit, à minuit, pour réclamer l'âme du docteur promise à la damnation éternelle. Il est possible que Marlowe, cherchant la vérité que cache la légende — dans un effort pour comprendre un personnage qu'il n'avait pas créé — ait contacté divers individus intéressés par les recherches dans les arts mystérieux comme Dee et Kelley.

Quoi qu'il en soit, Marlowe a réalisé une œuvre immense. Poète, dramaturge, pamphlétaire, homosexuel à une époque encore plus répressive que la nôtre, athéiste et non orthodoxe, Marlowe fut sans doute le philosophe complet de l'ère élisabéthaine.

William Shakespeare

Né à Stratford-on-Avon en avril 1564, Shakespeare reste le meilleur artisan de la littérature de langue anglaise. Il étudie à la Stratford Grammar School où il acquiert sans doute une solide connaissance du latin, mais il ne rejoint pas Oxford ou Cambridge. Il épouse Anne Hathaway en 1582 et sept ans plus tard, il est acteur à Londres et déjà connu pour ses talents de dramaturge. Shakespeare travaille principalement avec la troupe du Lord Chambellan et, plus tard, avec la King's Men sous le règne de Jacques Ier. Shakespeare y est comédien, mais en devient aussi un des gros actionnaires et le principal auteur. Cette troupe réunit la plupart des plus grands acteurs de l'époque, comme son ami et partenaire d'affaires au Globe, Richard Burbage, ainsi que Will Kempe et Robert Amin. En 1599, ils construisent et animent le Globe Theatre, à Bankside, Southwark.

Shakespeare nous a laissé trente-sept pièces et de nombreux poèmes. La plupart furent présentés au Globe au cours de sa carrière. Grand admirateur et ami de Marlowe, il aurait écrit Hamlet en hommage au *Docteur Faust* et, croit-on dans certains cercles, c'est lui qui aurait découvert le cadavre de ce dernier à Deptford.

Au moment du scénario, Shakespeare a 39 ans et connaît une réussite et une popularité spectaculaires, malgré sa récente implication dans le complot du comte d'Essex, dont il a été innocenté. Il vit à Cripplegate comme locataire d'un couple de Français.

En 1610, il se retire à Stratford et meurt six ans plus tard, laissant derrière lui un trésor de sagesse, d'esprit et d'art du conte jamais égalé.

Dr. John Dee

Mathématicien, humaniste, occultiste, cristallomancien, inventeur, spéculateur, espion, astrologue et confident de la reine, John Dee est sans doute un des bâtisseurs de l'ère élisabéthaine les plus sous-estimés et les moins étudiés. Né en 1527, fils d'un officier de cour, John Dee a constitué au cours de son existence une des plus célèbres bibliothèques du pays. Elle a contenu jusqu'à quatre mille volumes, ce qui a fait d'elle la deuxième d'Europe.

Dee est un véritable innovateur, un érudit dont la quête pour la connaissance refuse de s'arrêter à l'ordinaire et l'entraîne fréquemment vers le mystérieux. Surnommé " Dr. Dee, le grand conjurateur " par son ennemi John Foxe dans *Acts and Monuments*, son œuvre monumentale a été sérieusement sous-estimée. Particulièrement fasciné par les premiers textes chrétiens hermétiques, Dee admire beaucoup le travail de Copernic dans ce domaine. C'est de là qu'a jailli son intérêt pour l'astrologie, la théorie cabalistique et la cristallomancie.

De six ans plus âgé que la reine Élisabeth, Dee fait une prodigieuse impression au Collège de Reims à Paris en 1550 quand, à peine âgé de 23 ans, il donne les premières conférences sur Euclide dans une université chrétienne. Il rejette même l'éducation d'Oxford et de Cambridge, jugeant leurs cours universitaires et leurs références trop étroits.

Il fixe la date du couronnement d'Élisabeth par divination. Il insiste sur la nécessité de la création d'un Bureau des Enregistrements Public et lorsque la reine Mary s'y oppose, il fonde le sien — que de nombreux lettrés tels que les Royals Herald utiliseront plus tard. Quand Drake prend la mer en 1577, il travaille sur la cartographie et la documentation préparatoires au voyage. Il invente le compas et rédige des traités de techniques de navigation. Il fait même de l'espionnage pour le compte d'Élisabeth en utilisant nul autre code que 007.

En 1583, il quitte Londres pour faire le tour du continent avec l'Irlandais Edward Kelley, qui est devenu son assistant. Ce dernier, un individu douteux — quelques années plus tôt, on lui a déjà poinçonné les oreilles pour ses activités de faussaire — est un avocat de la cristallomancie, art qui fascine Dee. Se jugeant lui-même comme un amateur, il voit dans Kelley le possesseur d'un don. À eux deux, ils contactent des " anges " qui leur fournissent un langage que Dee traduit et baptise Énochien.

Charybde et Scylla

Scylla, qui était à l'origine une très belle femme transformée par la magicienne Circé ou Amphitrite, est représentée comme une sorte de serpent, le plus souvent à six têtes. Dans l'Odyssée, Scylla enlève six hommes aux navires d'Ulysse. On la décrit généralement comme vivant dans une grotte en face du féroce tourbillon Charybde. Le centurion Gaius Antoninus, faisant quelques confusions dans la mythologie grecque, décrit Hastur comme ressemblant à Scylla s'élevant DU tourbillon qu'il assimile à Charybde.

Libertés prises avec l'histoire et la géographie

Bien qu'ayant essayé d'être aussi précis que possible en ce qui concerne les lieux et les époques utilisés dans ce scénario, j'ai pris quelques libertés de ci, de là.

Les dates citées et les sites de présentation des pièces sont de mon choix, car il n'existe pas de certitude sur la réalité. En particulier, faire jouer *Hamlet* pour la première fois en janvier 1603 est une pure invention, de même que l'interprétation de Richard Burbage dans le rôle principal (ce qui est cependant très probable). Shakespeare a certainement écrit cette tragédie entre 1601 et 1602, mais il n'est pas évident de savoir quand a eu lieu la première — probablement à la fin de 1602.

La peste de 1603 n'a pris une tournure épidémique qu'en mai et les théâtres furent alors fermés jusqu'au mois d'avril suivant. J'imagine, cependant, que les premières manifestations de la maladie - qui aurait été apportée par des marins étrangers (peut-être des Hollandais) - ont dû apparaître dès le début de l'année.

J'ai ignoré certains aspects de l'histoire comme le tumulte permanent dans les Pays-Bas afin de faciliter le développement de l'intrigue, mais j'imagine que voyager entre Londres et Amsterdam était chose courante malgré les conflits civils locaux.

J'ai aussi pris quelques libertés avec l'existence de John Dee. J'ai supposé qu'il a séjourné quelque temps à Mortlake après son retour d'Europe en 1589, période pendant laquelle il est entré en relation avec Barker et compagnie. En 1603, il a

effectivement pris la direction du Christ's College de Manchester où les investigateurs peuvent le rencontrer. Sa mauvaise santé est évidemment due à son étude obsédante de la traduction du *Necronomicon* réalisée par Olaus Wormius, qu'il s'est procurée en Bohème en 1585.

Enfin, une dernière précision, les deux citations du *Roi en Jaune* et l'extrait original du *Docteur Faust* sont entièrement de mon invention. Toutes mes excuses à la mémoire de Christopher Marlowe si je l'ai offensé par cette misérable interprétation de son génie. Je suis sûr qu'il s'en retourne encore dans sa tombe.

Quelques termes d'époque

(**AV** = Argot de voleur)
Aqua fortis — acide nitrique
Aqua vitae — eau-de-vie de vin
Arquebuse — arme à feu portative à mèche
Augustin (AV) — fier mendiant ou vagabond.
Baquet — petite baignoire en bois.
Blé — argent.
Bonhomme/bonne femme — terme de respect pour une personne du commun
Bouge (AV) — le pire type de taverne.
Bourdeau — bordel.
Bousingot — couvre-chef ajusté porté à tout âge et dans toutes les classes.
Branleur — qualificatif flatteur pour un jeune garçon ; pénis.
Buckler — petit bouclier de cuir
Butiner — voler.
Cabinet — petite pièce bureau dans une bibliothèque ou un cloître.
Canary — vin chargé en alcool
Capon — mauviette.
Casaquin — pièce de tissu à baleines, souvent brodé ou orné de pierres porté sous le laçage du buste.
Catin — prostituée.
Caudle — grog épicé contenant du porridge.
Chaise percée — chaise comprenant un pot de chambre dissimulé par un couvercle
Chaland — navire de marchandises.
Chiasse — dysenterie.
Clysoir — seringue permettant d'introduire les lavements (clystères)
Col tombant — simple col à rabat porté à la place de la fraise par les puritains
Commère — vieille amie.
Complexion — équilibre des humeurs (médecine)
Coursier — grand cheval élevé spécialement pour les joutes élisabéthaines
Cuirasse — pièce d'armure couvrant la poitrine et le dos
Daube — ragoût.
Embrocher — frapper avec une lance.
Épée bâtarde — peut être utilisée à une ou deux mains
Escarcelle — bourse de cuir portée à la ceinture utilisée pour transporter crayons, plumes, encres.
Escopette — arme à feu portative, particulièrement à bouche évasée
Estamper (AV) — voler.
Estramaçon — épée longue à deux tranchants
Fièvre tierce — accès de paludisme d'une durée de trois jours
Fièvre — malaria.
Flamberge — longue épée de duel très légère
Frusques — vêtements.
Galant(e) — amant(e).
Galoches — hautes surchaussures de bois destinées à protéger les cuirs coûteux de la boue.
Gerzeau — nielle des blés.
Groat — pièce de 4 pences.
Gueux — mendiant.
Hallebarde — lance munie d'un fer de hache. Ressemble au croisement d'une hache et d'un ouvre-boîtes, encore portée par les gardes de la Tour de Londres
Hauts-de-chausses — culottes amples.
Humeurs — base de la médecine élisabéthaine. L'homme est une combinaison de quatre humeurs : le sang (humeur sanguine), la lymphe (humeur lymphatique), la bile jaune (humeur colérique) et la bile noire (humeur mélancolique).
Iconoclastes — fanatiques protestants qui détruisaient les images saintes qu'ils tenaient pour des manifestations d'idolâtrie
Latrines — toilettes.
Maboul (AV) — fou.
Main de Secrétaire — vieux style d'écriture similaire au gothique
Mal français — syphilis
Marranes — juifs sefaraddim de la péninsule ibérique convertis (au moins nominalement) au christianisme
Mélancolie — dépression
Orangado — écorce d'orange confite
Passado — passe d'escrime.
Pétard — charge explosive utilisée dans les sièges.
Pichet — cruche en terre.
Pigeonner — tricher ou escroquer.
Pilon (AV) — mendiant.
Platée — ordinaire d'une auberge, généralement un ragoût allongé avec des légumes et du pain.
Pretintaille — pièce de tissu ajoutée au bord d'un vêtement, en particulier un col montant.
Primero — jeu de cartes complexe similaire au poker
Récusant — quelqu'un qui transgresse la loi en refusant d'aller à l'église le dimanche, généralement un catholique
Roulure — prostituée.
Sack — Xérès.
Samite — satin lourd.
Sou — argent.
Stockfish — morue sèche salée.
Tabac — importé d'Amérique en Angleterre par Hawkins et devenu rapidement à la mode ; en 1603, il était souvent coupé d'encens ou d'herbe.
Tabard — court manteau sans manche ou à manche courte
The Clink — prison pour dettes
Tirants — rubans servant à fermer des vêtements ou à les attacher ensemble.
Tisane — boisson chaude ou médicinale.
Tranchoir — assiette, autrefois de bois ou de pain noir, désormais en argent ou en étain
Tranchoir — lourde épée à un tranchant.
Vulnéraire — argot désignant une boisson alcoolisée.

Sources historiques

Pour les textes du *Docteur Faust* et de *Hamlet*, j'ai utilisé la quatrième édition de la *Norton Anthology of English Literature Volume One*.

Finney, Patricia. *Firedrake's Eye*. Black Swan, 1993.

Gordon, Stuart : *The Paranormal : An Illustrated Encyclopaedia*. Headline Books, 1992.

Green, John Richard. *A Short Story of the English People*. Macmillian and Co., 1884.

Hamilton, Charles et Robert Hale. *In Search of Shakespeare : A Study of the Poet's Life and Handwriting*. 1985.

The Harmsworth Encyclopaedia. 1905.

Inglis, Brian. *Natural and Supernatural : A History of the Paranormal*. Hodder and Stoughton, 1977.

Johson, Paul. *Elizabeth : A Study in Power and Intellect*. Wiedenfield and Nicholson, 1974.

The Modern Encyclopaedia. Almagamated Press, 1933 (?).

Nikiforuk, Andrew. *The Forth Horseman (a short history of epidemics, plagues and other scourges)*. Phoenix Paperbacks, 1993.

Norman, Vesey. *Arms and Armour*. Octopus Books, 1972.
O'Connor, Gary. *William Shakespeare, A Life*. Hodder and Stoughton, 1991.
Rowse, A.L. *The Elizabethan Renaissance : The Cultural Achievement*. Macmillian, 1972.
Rowse, A.L. *The England of Elizabeth*. Macmillian and Co., 1951.
Rowse, A.L. *Shakespeare The Elizabethan*. G.P. Putman's Sons, 19772.
Trevelyan, G.M. *Illustrated English Social History — Volume One*. Pelican, 1964.
Usill, Harley V., Ed. *History of the British People in Pictures*. Odhams Press, 1939/38 (?).

Avec tous mes remerciements à Kate Kelly, mais également aux testeurs Don Hoban, Mireille Passchier, Brendan Beasley et Paul Bennet, ainsi qu'au Gaelcon Committee pour m'avoir extirpé les trois derniers scénarios.

Personnages

Création des personnages

Éducation

Si vous créez de nouveaux personnages pour cette époque, demandez à vos joueurs de choisir la profession de leur PJ et modifiez simplement l'ÉDU en fonction de ce choix.

Par exemple, pour la création d'un mendiant, la caractéristique n'est plus déterminée avec 3D6+3, mais 2D6 (extrêmes 2-12, moyenne 6). Cela reflète le fait qu'un mendiant du 17ème siècle n'a certainement jamais regardé par la fenêtre d'une école, encore moins franchi sa porte.

À vous de faire ensuite preuve de mesure. Ne ruinez pas les chances de vos joueurs d'avoir un personnage raisonnablement capable, mais évitez de vous retrouver avec un mendiant ayant fréquenté l'université. Si l'ÉDU est particulièrement faible (2 ou 3), augmentez de 50 ou 60 les points de compétence à répartir pour représenter l'expérience due à un apprentissage dans la rue.

Compétences

La Feuille de Personnage de 1890 a servi de base pour les niveaux de compétences. Certaines compétences ne sont pas applicables à cette époque : Anthropologie, Archéologie, Armes à Feu, Arts Martiaux, Biologie, Chimie, Conduire Engin Lourd, Électricité, Géologie, Pharmacologie, Photographie, Physique, Psychologie. Toutes celles qui ne sont pas attribuées aux personnages sont au niveau de base des années 1890. Des nouvelles compétences sont également présentées ci-dessous.

L'**Alchimie** remplace l'essentiel de la Chimie et de la Physique. Elle représente la connaissance de certains composants chimiques, des propriétés physiques des choses. Exemple : John Dale enquête sur un étrange groupe cabalistique et se retrouve dans son laboratoire secret. Différents composants sont posés sur un bureau. Grâce à sa compétence Alchimie, il est en mesure de reconnaître du salpêtre, du soufre et de l'arsenic. Chances de base 15 %.

La **Philosophie** représente la compréhension qu'a un individu des arguments concernant la nature de l'être, en même temps qu'un jet de psychologie élémentaire. Un personnage ayant des connaissances en Philosophie pourra comprendre les machinations de l'esprit d'un fou et en faire jaillir une certaine raison. Chances de base : 5 %.

Premiers Soins (Apothicaire)/Biologie est plus rudimentaire que de nos jours et dépend de la disponibilité de remèdes naturels. Chances de base : 10 %.

Investigateurs

Robert Fletcher, imprimeur, 26 ans

FOR 11	CON 8	TAI 9	INT 13	POU 14
DEX 12	APP 12	ÉDU 15	SAN 50	PV 9



Armes : Dague 60 %, Dague de Jet 45 %, Pistolet à Rouet 20 %.

Compétences : Anglais 75 %, Art/Imprimeur (plaque, manuscrits, etc.) 45 %, Bibliothèque 55 %, Crédit 35 %, Discrétion 25 %, Écouter 50 %, Grimper 40 %, Mécanique 50 %, Monter à Cheval 30 %, Occultisme 25 %, Trouver Objet Caché 60 %,

Collèges/Diplômes : Aucun.

Lieu de naissance : Londres.

Robert possède et dirige une petite imprimerie située dans Blackfriars à Londres. C'est une relation de Russell par l'intermédiaire duquel il a rejoint ce petit cercle d'amis.

George Scraggs, serviteur de Robert Fletcher, 19 ans

FOR 7	CON 11	TAI 15	INT 12	POU 13
DEX 7	APP 16	ÉDU 5	SAN 65	PV 13



Armes : Couteau de Boucher 55 %, Pistolet à Rouet 20 %.

Compétences : Anglais 25 % (vocabulaire limité), Art/Dessin 5 %, Baratin 35 %, Bibliothèque 0 % (illettré), Discrétion 40 %, Dissimulation 25 %, Écouter 35 %, Marchandage 30 %, Sauter 20 %, Se Cacher 35 %, Serrurerie 40 %.

Collèges/Diplômes : Aucun.

Lieu de naissance : Londres.

George naît dans le quartier de Cheapside et perd ses parents très jeune. Il se tourne vers le petit banditisme, carrière qu'il poursuit avec une certaine vigueur jusqu'à ce que Robert Fletcher le surprenne alors qu'il tente de s'introduire dans sa nouvelle imprimerie. Fletcher lui trouve de l'esprit et de l'intelligence, malgré son absence d'éducation. Il décide donc de former le jeune garçon. Nous sommes quatre ans plus tard, George apprend un métier, mais aussi à lire et à écrire.

Henry Russell, employé de banque, 32 ans

FOR 10	CON 12	TAI 12	INT 14	POU 9
DEX 9	APP 16	ÉDU 13	SAN 45	PV 12



Armes : Dague 40 %, Rapière 65 %.

Compétences : Anglais 65 %, Bibliothèque 60 %, Comptabilité 75 %, Crédit 50 %, Droit 30 %, Écouter 35 %, Esquiver 25 %, Marchandage 45 %, Persuasion 55 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Collèges/Diplômes : Cambridge (Mathématiques, inachevé).

Lieu de naissance : Londres.

Russell est un ami de Simon Page qu'il a rencontré à l'université. Sa carrière d'étudiant a été interrompue par la mort soudaine de son père, un débauché qui a laissé beaucoup de dettes. Russell, un prodige en mathématiques, a dû abandonner ses études pour accepter un emploi de commis dans une banque. Capable de faire beaucoup mieux, il est mécontent de sa situation. Astronome averti, il est fasciné par l'ordre et la nature mathématique des choses. C'est aussi un grand ami de Robert Fletcher.

Matthew Holland, chirurgien, 34 ans

FOR 11	CON 9	TAI 9	INT 15	POU 10
DEX 14	APP 11	ÉDU 14	SAN 50	PV 9

Armes : Rapière 50 %, Rouet 35 %.

Compétences : Anglais 70 %, Apothicaire 50 %, Bibliothèque 50 %, Crédit 65 %, Écouter 35 %, Latin 40 %, Médecine 35 %, Monter à Cheval 45 %, Nager 40 %, Philosophie 70 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Collèges/Diplômes : Cambridge (Médecine).

Lieu de naissance : Londres.

Ce contemporain de Page, Marlowe et Croft étudie les domaines artistiques pendant ses études à l'université, mais son travail de médecin finit par prendre le dessus. Les récents progrès de la médecine le fascinent. Ses théories sur l'inutilité des saignées et ses idées sur la circulation sanguine lui valent une réputation de cinglé.

Simon Page, acteur et collègue de John Croft et de Christopher Marlowe, 32 ans

FOR 13	CON 11	TAI 10
INT 11	POU 10	
DEX 12	APP 12	ÉDU 13
SAN 50	PV 11	

Armes : Rapière 35 %.

Compétences : Anglais 65 %, Baratin 35 %, Bibliothèque 40 %, Crédit 55 %, Grec 35 %, Jouer la comédie 60 %, Latin 40 %, Marchandage 30 %, Persuasion 30 %, Se Cacher 20 %.

Collèges/Diplômes : Cambridge (Classique).

Lieu de naissance : Londres.

Simon travaille actuellement avec une petite troupe de tournée, les Hommes Justes, qui présente toutes sortes de pièces dans le pays à l'intention de la noblesse. Il s'est forgé une petite réputation d'acteur consommé et de poète de talent. Son étoile est sans conteste sur une trajectoire ascendante. Il vient d'une famille aisée de marchands. Il tolère son jeune frère Will, un panier percé.

Will Page, étudiant dépensier, 25 ans

FOR 13	CON 11	TAI 11	INT 14	POU 16
DEX 11	APP 13	ÉDU 12	SAN 80	PV 11

Armes : Rapière 25 %.



Compétences : Anglais 60 %, Baratin 45 %, Crédit 40 %, Droit 50 %, Écouter 60 %, Latin 40 %, Marchandage 30 %, Monter à Cheval 25 %, Persuasion 35 %, Trouver Objet Caché 45 %.

Collèges/Diplômes : Cambridge (Droit, en cours).

Lieu de naissance : Londres.

Frère cadet de l'acteur Simon Page, Will est plutôt un hédoniste. Il prend la vie et ses études comme elles viennent et ne voit pas de mal à dépenser dangereusement son argent — jeu, débauche et soupers fins. Simon ne considère pas cela d'un très bon œil. En outre, lorsque Will rencontre Henry Russell, celui-ci manifeste sa totale désapprobation à l'encontre d'un tel style de vie.

" Si vous connaissez quelqu'un qui se prête à des rituels n'appartenant pas à l'Église Catholique, qui mange de la viande durant le Carême et autres Jours Saints où elle est interdite, qui n'assiste pas à la messe le dimanche ou professe des croyances autres que celles enseignées par la Sainte Église Catholique, vous devez venir les dénoncer. "

L'Édit doit être lu dans l'église. L'inquisiteur soulève alors un crucifix devant les fidèles et leur demande de lever la main droite et de prêter solennellement serment de soutenir l'Inquisition et ses ministres. L'Édit doit ensuite être cloué à la porte de l'édifice afin que tous puissent le voir.

Aide de jeu n°1 — Édit de Foi
Le Jardin des Délices

Vous entendez qu'on frappe à la porte. C'est Conchita. Elle demande à vous parler immédiatement, disant qu'elle doit se confesser. Alors que vous vous agenouillez ensemble, elle semble vous hypnotiser et vous sentez votre volonté qui vous échappe. Elle vous prend la main et vous emmène vers les écuries. Là, elle dévoile brusquement une apparence démoniaque et tente de vous violenter, vous saisissant avec une force inhumaine tandis que vous vous débattez pour vous libérer. Vous luttez mais vous vous apercevez que vous ne parvenez pas à la quitter des yeux ni à vous enfuir. Vous vous agrippez au mur et vos mains tâtonnantes se posent sur le manche d'une fourche. Vous vous en emparez et vous vous précipitez sur votre adversaire que vous empalez. Un liquide noir s'écoule des plaies et la femme s'écroule, prise de convulsions qui n'ont rien de naturel. Hébété et affaibli, vous vous effondrez et perdez connaissance.

Aide de jeu n°2 — Le rêve de Vidal
Le Jardin des Délices

Vous rêvez que vous vous tenez devant la partie gauche du triptyque de Jérôme Bosch de la chambre du roi. Tandis que vous examinez l'œuvre troublante, la partie supérieure, où les anges rebelles sont chassés du paradis, s'anime. La représentation de Dieu se met à vous parler, vous ordonnant de vous agenouiller devant Lui afin que vous puissiez recevoir son esprit divin. Vous obéissez et les anges-insectes s'envolent du tableau pour tomber dans votre bouche. Vous étouffez et vous vous évanouissez.

Aide de jeu n° 3 — Le rêve d'Alonzo
Le Jardin des Délices

" ... Si l'œuvre terrible que j'ai traduite est exacte, l'homme n'a pas les origines qui sont décrites dans la Bible. L'homme n'a pas été fait à l'image de Dieu, mais plutôt à l'image de choses venues d'un endroit nommé Yuggoth... "

" ... L'œuvre décrit une lune utilisée dans les plans des Grands Anciens, qui sont mentionnés dans l'effroyable livre noir de l'Arabe fou. L'Humanité pourrait-elle être un pion dans le grand jeu cosmique ?... "

— Extrait du journal du Dr. Samuel Winchester

" ... Cela nous menace tous, un destin tragique qui attend son heure. C'est à raison que les superstitieux redoutent la lune et ses créatures, car elle scelle le destin de l'homme. Même maintenant, je sens son poids sur moi. Comme j'aimerais ne jamais avoir lu cet ouvrage infâme ! Ils se sont rendus compte que je les avais espionnés par l'intermédiaire de ma lentille. Mon heure est proche... "

— Extraits des écrits de Calvin Weyston
(17ème siècle, traduit de l'original latin)

Aide de jeu n°4 —
Extraits du journal personnel du Dr. Ch'en
Lune de Sang

Vous avez passé une nuit épuisante peuplée de rêves dérangeants, pleins de bruissements, dont vous n'arrivez pas vraiment à vous souvenir.

Aide de jeu n°4 — De mauvais rêves
Le Jardin des Délices

Deux scientifiques disparaissent sur la lune

(REUTERS) La NASA a annoncé aujourd'hui que le Dr. Natalie Jones et le Dr. Daniel Stevens n'étaient pas revenus d'une expédition de routine visant à recueillir des échantillons sur le côté obscur de la lune. Les deux Américains appartiennent à l'équipe de savants en poste à la Base scientifique Lunaire des Nations Unies.

Le porte-parole de la NASA, Jennifer Woods, interrogé sur cette double disparition, a répondu " Nous sommes tout à fait certains que les deux savants seront retrouvés. Les recherches ont commencé dès que l'heure de retour prévue a été dépassée. "

Lune : Un des deux scientifiques retrouvé

(AP) La NASA a fait savoir que le Dr. Natalie Jones a été retrouvée aujourd'hui par les équipes de recherches. La jeune femme était plongée dans un état catatonique et n'a pas encore repris conscience. L'autre scientifique américain, le Dr. Stevens, est toujours porté disparu.

Jennifer Woods, porte-parole de la NASA, a annoncé " Nous n'avons pas encore de détails sur ce qui s'est produit. Le Dr. Tensler, qui dirige l'équipe de l'ONU, a suggéré qu'un mauvais fonctionnement du scaphandre pourrait être à l'origine de l'état du Dr. Jones. Nous continuons de chercher le Dr. Stevens avec l'aide de la Mission Martienne des Nations Unies. Nous nous attendons à obtenir rapidement des résultats. "

Le cadavre du scientifique retrouvé sur la lune

(AP) Le corps du Dr. Daniel Stevens a été retrouvé hier par une équipe de recherches de la Mission Martienne des Nations Unies. Selon les rapports de ceux qui l'ont découvert, le cadavre était horriblement mutilé.

L'autre scientifique retrouvé, le Dr. Natalie Jones, a brièvement repris connaissance aujourd'hui, mais a rapidement replongé dans son état catatonique. Selon des responsables de la NASA, la jeune femme rentrera sur Terre à bord du prochain VTL.

En réponse aux développements les plus récents, Jennifer Woods, porte-parole de la NASA, nous a fait cette déclaration : " Les preuves disponibles indiquent que les deux cas sont dus à des scaphandres défectueux. On pense que le froid extrême a entraîné une rupture de l'étanchéité, provoquant la mort du Dr. Stevens et l'état actuel du Dr. Jones. Les rumeurs prétendant que les deux scientifiques ont été attaqués par des extraterrestres ne reposent sur aucun fait et n'ont d'autre source que l'irresponsabilité des tabloïds électroniques.

Détection mystérieuse de radiations et de magnétisme sur la lune

(AP) Des scientifiques de la Base Lunaire Scientifique de l'ONU ont annoncé aujourd'hui que leurs instruments ont détecté des zones de radiations anormales ainsi que de mystérieux champs magnétiques. Selon le Dr. Ch'en, un savant chinois assigné à la base, " C'est très bizarre. Cette sorte d'activité électromagnétique est sans précédent. "

Le porte-parole de la NASA, Jennifer Woods, a informé les journalistes que rien n'indique que les radiations et les phénomènes magnétiques sont responsables de la mort tragique du Dr. Stevens et de la catatonie prolongée du Dr. Jones. Jennifer Woods n'a ni confirmé ni réfuté la rumeur selon laquelle la NASA serait en train de constituer une équipe spéciale chargée d'enquêter sur ces incidents.

Aide de jeu n°1 — Articles de journaux
Lune de Sang

" ... N'est-il pas dit dans l'Apocalypse que le soleil deviendra aussi noir que du crin et que la lune deviendra comme du sang ? Ces signes ne marquent-ils pas la fin de l'Humanité sur Terre ? Le règne de l'homme ne prendra-t-il pas fin en ce jour sombre où ces signes apparaîtront à tous ? N'est-il pas préférable de suivre dès maintenant la parole divine et d'éviter le sort qui sera certainement le nôtre le jour où la lune deviendra de sang ?... "

" ... Dieu donna la Terre aux hommes, mais dans sa sagesse Il ne leur donna pas les étoiles et l'espace, car c'est le royaume de Son adversaire. L'homme n'était pas destiné à voyager dans ce royaume des ténèbres. On ne va dans l'espace que pour réfuter la juste place de Dieu comme Seigneur et Maître de tout, ou pactiser avec Son infâme ennemi. L'homme devrait rester ici, sur Terre, et se préoccuper du salut de son âme... "

Aide de jeu n°2 —
Extraits des Écrits de la Fraternité du Christ
Lune de Sang

" ... Le patient exprime une croyance sincère dans l'existence d'entités surnaturelles. Certains de ces êtres, les " diables de l'espace ", résideraient sur la lune et auraient visité la Terre, " répandant la tentation et le péché, offrant de recréer l'homme à leur image ". Un autre est supposé " gésir, mort sans l'être... sous les vagues... dans la ville charnier... ". Le patient considère que ces êtres sont hostiles à l'Humanité : " Nous ne sommes rien pour eux... la folie et la mort pour l'homme... la lune... nous renvoyer dans la boue primaire... Neil a le livre... mon esprit est rongé depuis la lune... ". Il est probable que ses illusions trouvent leur origine dans son travail antérieur sur l'espace-temps et ses recherches sur la lune, comme l'indiquent les dossiers de la NASA.

" ... Le patient montre des signes de nette amélioration. Le schéma anormal du mythe métaphysique exprimé jusqu'ici a été remplacé par un mythe plus conventionnel relevant du christianisme. Toutefois, il craint toujours la lune, refuse de sortir la nuit et exige encore des sédatifs pour dormir. "

Aide de jeu n°3 —
Extraits des dossiers médicaux du Dr. Rice
Lune de Sang

Le 4 janvier

Cher ami. Mon séjour dans ce pays étranger prend fin. Je loge à Southwark, près du pont de Stoney Street, viens souper avec moi dans deux jours afin de célébrer cette nouvelle année. Amène des invités de ton choix car il y a longtemps que je n'ai pas goûté à une plaisante compagnie anglaise et cela me fera beaucoup de bien d'entendre à nouveau ma langue maternelle correctement utilisée.

Ton ami,

John Croft.

Aide de jeu n°1 — *Une lettre de Croft*
Le Roi de Chiffes et de Loques

Cher Robert,

Je te laisse ce mot dans l'espoir que tu pourras m'aider. Ma chère cousine d'Amsterdam, Marijne Barents, devait venir chez moi il y a deux semaines, mais elle n'est toujours pas arrivée. J'ai écrit à son père, en Hollande, et il m'a confirmé qu'elle avait bien pris le bateau pour Londres au jour prévu. Elle devait d'abord séjourner chez un vieil ami, Johannes Van der Wyck, un joaillier installé sur le London Bridge. Je me suis rendue à sa boutique et j'ai eu beau frapper à la porte, personne ne m'a répondu. En fait, il semble même que l'échoppe soit fermée depuis quelque temps. S'il te plaît, je sais que cela peut paraître une étrange demande, mais je n'ai personne d'autre vers qui me tourner, je t'en prie, aide-moi à retrouver ma cousine.

Affectueusement,

Lucy.

Aide de jeu n°4 — *La lettre de Lucy*
Le Roi de Chiffes et de Loques

Le 21 mai

Il y a trois nuits, J. m'a emmené au tourbillon. Plusieurs individus nous accompagnaient, quoique je n'en eusse reconnu aucun à l'exception de celui qui manœuvrait pour garder son visage dissimulé ; j'ai réussi à le voir, et ce n'était nul autre que le jeune compositeur David Moore, un habitué de l'auberge de la Mermaid ! L'excitation de l'anticipation me rendait nerveux. Quel fou. Ma santé mentale m'a abandonné, mon esprit a été si profondément lacéré par les griffes de la peur que j'en ai perdu le sommeil, je suis abattu, j'ai perdu tout espoir. Mes mains tremblent de manière incontrôlable. Je n'ai pas quitté ma maison depuis cette fameuse nuit. Je ne sais plus quoi faire... Je suis fou.

Le 29 mai

J. est passé. Il voulait que je l'accompagne à nouveau. Il prétend que le roi l'exige. J'ai refusé. Je lui ai dit que je ne voulais plus avoir affaire à lui. Il a répondu par du chantage. Il me menace avec mon propre style de vie ! Ce mois-ci, j'ai déjà été arrêté pour hérésie, alors que je n'en étais pas encore coupable. Je ne peux m'opposer à lui. Il m'a donné rendez-vous pour demain à Deptford. Je tenterai alors de le raisonner. En vérité, je pourrais préférer Marshalsea à la peur. Cette prison en vaut bien une autre. C'est ce que je lui dirai demain.

Aide de jeu n°3 —
Le journal de Christopher Marlowe
Le Roi de Chiffes et de Loques



Aide de jeu n°5 — *Le Signe Jaune*
Le Roi de Chiffes et de Loques

Il est venu à mon attention qu'un écrivaillon de théâtre, un certain John Croft, a parlé à la Mermaid Inne de choses dont il ne devrait pas s'occuper. Croft est apparemment entré en possession des divagations de Marlowe. Maudits soient les écrivains qui insistent pour tout noter. Il a traficoté et s'est associé avec William Shakespeare, entre tous les hommes. Heureusement, Croft nous a quitté — le prix de ses errances amateurs —, mais il reste encore Shakespeare et il faut s'en occuper. Fais ce qui te semble nécessaire.

Joseph.

Aide de jeu n°6 — *Message destiné à Van der Wyck*
Le Roi de Chiffes et de Loques

Ma très chère Lucy,

Je suis revenu de mes voyages. Oh, comme tu m'as manqué. Je dois te voir car mon cœur brûle d'un désir ardent d'embrasser à nouveau tes douces lèvres. Retrouve-moi à St. James' Park dans une heure — Joseph.

Aide de jeu n°9 — *Le message trouvé chez Lucy*
Le Roi de Chiffes et de Loques

Dix-neuf octobre, en l'an de grâce 1602.
À mon retour de Heidelberg, j'ai reçu un curieux objet : une petite boîte, qui a réveillé bien des souvenirs malheureux et mélancoliques. Il semble que voilà ce que m'a légué mon doux Christopher. Une petite chose de bois, entourée d'une simple cordelette et scellée à la cire. En vérité, je ne peux me forcer à l'ouvrir par crainte des souvenirs qu'elle va évoquer.

Vingt octobre, en l'an de grâce 1602.
Ce matin, j'ai trouvé le courage d'ouvrir la boîte qui, à mon grand émerveillement, contenait une œuvre inachevée de Christopher ainsi que son journal intime. Elle m'a effectivement apporté de bien tristes pensées, mais aussi, un immense sentiment d'excitation et de plaisir. Ce sont les derniers travaux de Christopher, que personne n'a vus, dont personne n'a entendu parler depuis quelque dix ans. Je les ai lus et j'ai décidé d'essayer d'achever une œuvre en particulier, une pièce que Christopher a commencée peu de temps avant sa fin prématurée. Mon vœu le plus cher est désormais de la terminer, et pourtant je sais en mon âme et dans mon cœur que je ne possède pas le talent artistique nécessaire à une tâche si importante. Aussi j'ai décidé de contacter le seul homme qui a probablement autant de génie que mon cher Christopher, William Shakespeare.

Cinq novembre, en l'an de grâce 1602.
Will et moi nous sommes mis d'accord pour commencer à travailler sur la pièce inachevée de mon cher Christopher. Je n'ai jamais été aussi excité depuis la première de " Neoptolemus " à Cambridge. Will m'a prêté un peu d'argent, et je fête tout ceci avec une bouteille de gin et une pièce de bœuf. Le gin, bon marché, est mal distillé, mais son goût est pareil au nectar des dieux ; le bœuf est comme de l'ambroisie. J'écrirai demain.

Douze novembre, en l'an de grâce 1602.
À chaque jour qui passe, notre enfant grandit ! Will est une source d'inspiration, comme l'est mon cher Christopher, bien que me souvenir soit une vraie souffrance. Je crois que j'ai appris autant en une semaine auprès de Will que durant toutes ces années.
Nous en avons terminé avec les premières scènes, bien que je doive confesser que Christopher avait déjà établi l'essentiel de la structure. Nous nous attaquons maintenant à la partie la plus ardue, la création pure. Elle doit être à la mesure de ce que Christopher nous a laissé. Je dois retrouver Will à la Mermaid demain soir. J'attends avec impatience ce moment. Jusque-là, je vais m'occuper de réunir les divers morceaux existants des scènes IV et V du premier acte.

Treize novembre, en l'an de grâce 1602.
L'après-midi ;
J'ai dormi longtemps car je n'ai pas trouvé le sommeil avant une heure tardive. J'ai fait une découverte étourdissante — l'œuvre de Christopher ne sort pas de son imagination. Tout est vrai. C'est aussi évident que le nez au milieu de la figure, son Roi en Jaune est basé sur ses propres expériences mystérieuses ! Il a certainement distillé ses connaissances dans Faust et a voulu ensuite présenter la réalité de ses découvertes dans " Le Roi en Jaune ". Je suis impatient de parler à Will de tout ceci.

Le soir ;
Ma rencontre avec Will s'est mal passée. Je lui ai parlé de ce que j'avais compris sur la pièce de Christopher et, profondément choqué par les expériences diaboliques de Marlowe, il a renoncé à participer à la poursuite du travail ! J'ai tenté de lui expliquer que c'était stupide, mais il était convaincu que de telles entreprises mettaient en péril l'âme même des participants. Il faut que je parvienne à le faire revenir sur sa décision. J'irai le voir demain, pour lui laisser le temps de se calmer.

Quatorze novembre, en l'an de grâce 1602.
C'est réussi, Will accepte de reprendre le travail. Nous recommençons ce soir.

Dix-sept novembre, en l'an de grâce 1602.
Nous avons échoué. Après avoir achevé les scènes un et deux du premier acte, nous nous sommes retrouvés coincés. Nous sommes restés assis pendant des heures, nous nous en arrachions presque les cheveux de frustration. Will est parti, déclarant que nous avions certainement besoin d'un peu de repos. Il a peut-être raison. Je vais me détendre en lisant le journal de Christopher.

Vingt-et-un novembre, en l'an de grâce 1602.
J'ai convaincu Will de répéter certaines recherches que Christopher a décrites dans son journal. Les muses nous délaissent depuis une semaine et je commence à désespérer. Tout est prêt.

Vingt-trois novembre, en l'an de grâce 1602.
Je peux à peine le croire. J'ai dormi pendant près d'un jour et demi après avoir exécuté le rituel. C'était incroyable. Will et moi nous avons contacté un... une entité, je ne peux la décrire autrement. Elle m'a montré de telles merveilles, une telle puissance effrénée de parole et de pensée. J'ai du mal à contenir ma plume. L'inspiration jaillit de moi, comme l'eau d'une fontaine. Je ne sais où est Will. Je suis à peine capable de me souvenir du rituel. Je dois maintenant me mettre au travail.

Vingt-six novembre, en l'an de grâce 1602.
J'ai vu Will ce soir. Il se trouvait à la Mermaid et buvait beaucoup plus qu'à son habitude. Il a refusé de continuer notre travail. Il se plaint de faire des cauchemars quand il dort et d'avoir des visions quand il est éveillé. Il n'ira pas plus loin. J'ai tenté de le faire changer d'avis, en affirmant que Christopher avait choisi une bonne voie, mais qu'elle était mal dirigée. Will m'a mis en garde, je mets mon âme en danger a-t-il dit. Ha ! Je n'ai plus besoin de lui. Mes visions surpassent les siennes. Je dispose désormais d'une nouvelle muse. Je l'invoquerai de nouveau ce soir.

Il n'y a pas d'autre inscription jusqu'au 1er janvier 1603 (et c'est la dernière). L'écriture est tremblante et faible, le style confus.

Premier janvier, en l'an de grâce 1603.
Il est revenu ce soir, il était presque déchaîné. J'ai tenté de le stopper, mais, oh ! le savoir extatique que chaque visite apporte. Mais je sais qu'il va bientôt me falloir payer. Comme le joueur de flûte, le roi réclame son dû. Je suis épuisé. Will est passé tout à l'heure, me demandant une nouvelle fois de renoncer à mon travail. Sa jalousie bien compréhensible me procure une grande joie. Je suis faible, je ne me sens pas bien mais les joies que chaque nuit m'apporte ! Mon roi me donne la grandeur... khadath ryah y'greck chaj'd ogn !

Aide de jeu n°2 — Le journal de John Croft
Le Roi de Chiffes et de Loques

“ ...Nous nous sommes approchés de la salle immonde à la fin de la nuit et nous avons vu de loin quantité de torches et braseros qui brillaient autour de la colline. Nous avons rapidement encerclé le site et les chants des sauvages qui étaient à l'intérieur assaillirent nos oreilles. Les mots m'étaient inconnus, mais j'ai deviné qu'ils étaient en train d'invoquer un dieu nommé Aa'es Dur, ou quelque chose de semblable.

“ En pénétrant dans la salle, nous nous retrouvâmes confrontés à une mer humaine qui grouillait et se contorsionnait. Deux cents hommes et femmes malveillants, pour la plupart nus et accomplissant des actes d'une lubricité dégoûtante, participaient à la cérémonie, assistés par diverses créatures, les rejetons ailés d'Hadès lui-même. Au milieu de cette horreur se trouvait un puits, non un bassin, un maelström tourbillonnant d'un épais argent suintant, comme l'abominable Charybde des légendes, d'où émanaient les pires odeurs.

“ Brusquement le chef de cette bande de démons leva les bras et le silence s'abattit avant d'être pulvérisé par une clameur pleine de gargouillis, lorsque le puits fut aspiré en lui-même puis rejaillit en recouvrant ses bords. Et il en surgit une créature plus hideuse que tout ce que j'ai jamais vu, indescriptible si ce n'est en la comparant au Scylla des légendes, têtes ou tentacules s'avançant pour s'emparer des victimes et les déchiqueter... Je ne peux même plus y penser.

“ Il suffit de dire que les survivants parmi mes hommes, et nombre d'entre eux sombrèrent dans une folie totale, décidèrent de détruire ce lieu. Dans cette entreprise, nous avons bénéficié de la science d'un autochtone qui, en apprenant notre mission, nous a suppliés de le laisser nous aider. Ses compatriotes le décrivaient comme un homme aux grands pouvoirs magiques, capable de chasser le Mal sous bien des formes. Je considérais ses motivations avec scepticisme et doutais de ses pouvoirs, mais j'ai accepté qu'il vienne, considérant que cela ne pouvait pas nous nuire.

“ Je me souviens clairement du miracle qu'il a accompli. Pendant que mes soldats s'abattaient sur les adorateurs corrompus, cet homme, un druide selon ses compagnons, se précipita au bord même du puits d'où avait jailli la monstruosité. D'une poche de cuir il produisit trois pierres étincelantes de couleurs différentes, une bleue, une verte et une jaune. Il les plaça sur le sol devant lui, s'agenouilla ensuite par-dessus et, sortant une petite dague, il ouvrit une longue entaille dans la paume de sa main et laissa son sang se répandre sur les pierres qui sifflaient et se fendaient au contact du liquide. Au moment où la créature tendait un tentacule reptilien vers lui, il enfonça les pierres successivement dans les logements creusés dans chacun des trois autels abominables, clamant une phrase qui ressemblait à ‘ aian fol talanna chu ’ en plantant le dernier cristal, le jaune, sur l'autel central. Et le monstre disparut soudain, le puits scellé comme s'il n'avait jamais existé.

“ Cette expérience avait toutefois épuisé le sorcier, et j'ai appris plus tard qu'il avait dû dépenser une grande quantité d'énergie et de magie pour faire disparaître la bête dans le puits. Un homme de moins de talent n'aurait pu achever le sortilège. Je remercie les dieux de m'être laissé convaincre et d'avoir accepté qu'il nous accompagne jusqu'à ce puits redoutable... ”

Aide de jeu n°8 — Extrait du Diabolis Britannia
Le Roi de Chiffes et de Loques

La première représentation de la tragédie de Shakespeare, Hamlet, aura lieu au Globe Theatre, à Bankside le 8 janvier. Le rôle de Hamlet, Prince du Danemark, sera tenu par Richard Burbage, et dans les autres rôles la Troupe du Lord Chambellan.

Aide de jeu n°7 — Affiche de Hamlet
Le Roi de Chiffes et de Loques

Il y a huit mois, à la fin du mois d'août ou au début de septembre, le Globe présentait une pièce de Jonson, *Chacun hors de son caractère*. Fletcher avait demandé à son amie Lucy Henry de l'y accompagner.

Après le spectacle, il retrouva plusieurs amis, parmi lesquels Joseph Barker à qui il avait refusé ses services d'imprimeur, sous prétexte d'être débordé.

Le groupe se rendit dans une taverne voisine et discuta longtemps de la pièce. Lucy ne prêta guère attention à Barker qui s'en alla au bout d'une heure. Fletcher oublia tout de cette rencontre jusqu'à maintenant. Quelques semaines après, Lucy l'informa que leur relation était finie. Ils se disputèrent. Il l'accusa d'avoir un nouveau prétendant, ce qu'elle nia.

Ils ne se sont pas revus jusqu'à ce qu'elle lui demande son aide à propos de Marijne. Il éprouve toujours une grande affection pour elle et a espéré que cette disparition leur donnerait l'occasion de se réunir. Cela paraît maintenant peu probable. Fletcher devrait plutôt se sentir torturé par la culpabilité et le désir féroce de sauver son infortuné amour.

Aide de jeu n°10 — Les souvenirs de Robert Fletcher
sur la soirée au Globe Theater
Le Roi de Chiffes et de Loques

" Nous nous sommes approchés de la salle immonde à la fin de la nuit et nous avons vu de loin quantité de torches et braseros qui brillaient autour de la colline. Nous avons rapidement encerclé le site et les chants des sauvages qui étaient à l'intérieur assaillirent nos oreilles. Les mots m'étaient inconnus, mais j'ai deviné qu'ils étaient en train d'invoquer un dieu nommé Aa'es Dur, ou quelque chose de semblable. En pénétrant dans la salle, nous nous retrouvâmes confrontés à une mer humaine qui grouillait et se contorsionnait. Deux cents hommes et femmes malveillants, pour la plupart nus et accomplissant des actes d'une lubricité dégoûtante, participaient à la cérémonie, assistés par diverses créatures, les rejetons ailés d'Hadès lui-même. Au milieu de cette horreur se trouvait un puits, non un bassin, un maelström tourbillonnant d'un épais argent suintant, comme l'abominable Charybde des légendes, d'où émanaient les pires odeurs. Brusquement le chef de cette bande de démons leva les bras et le silence s'abattit avant d'être pulvérisé par une clameur pleine de gargouillis, lorsque le puits fut aspiré en lui-même puis rejaillit en recouvrant ses bords. Et il en surgit une créature plus hideuse que tout ce que j'ai jamais vu, indescriptible si ce n'est en la comparant au Scylla des légendes, têtes ou tentacules s'avançant pour s'emparer des victimes et les déchiqueter... Je ne peux même plus y penser. Il suffit de dire que les survivants parmi mes hommes, et nombre d'entre eux sombrèrent dans une folie totale, entreprirent de détruire ce lieu.

" Les gens étaient concentrés sur leur dieu ; notre attaque décima nos rangs, mais finit par renvoyer la créature d'où elle venait. Notre terrible devoir accompli, nous scellâmes le puits immonde pour toujours. "

(Ce dernier paragraphe remplace l'original qui décrit le sortilège Sceller le Puits exécuté par le druide.)

Aide de jeu n°11 — Extrait de la traduction de Barker du Diabolis Britannia
Le Roi de Chiffes et de Loques

Gênes

Il y a douze mois j'ai reçu ce siège comme part des marchandises ramenées par Giovanni Gallaci de son dernier voyage en Extrême-Orient. Au cours de ce périple, il s'est enfoncé au cœur de Cathay, et dans une contrée encore totalement inexplorée où il a rencontré un peuple terrible, les Tcho-Tcho. Giovanni avait tenté de faire des échanges avec les membres de cette tribu, mais ils s'étaient abattus sur les Européens, tuant nombre d'entre eux. Giovanni rassembla les hommes qui lui restaient et pénétra dans le village Tcho-Tcho, pour constater une dépravation inimaginable. Où qu'il se tourne, il ne voyait que tortures et sacrifices humains ; gagnés par une fureur légitime, lui et ses hommes massacrèrent les habitants.

Lorsqu'ils se furent débarrassés de tous les membres de la tribu, il ne resta plus qu'un vieil homme du nom d'Apan Tu qui supplia qu'on l'épargne. Il demanda, à sa façon, à être converti au vrai dieu et ramené au sein de la civilisation. Giovanni emmena l'homme et le grand siège qui se dressait au centre du village.

À son arrivé, Apan Tu provoqua une grande sensation. Avide de l'attention de mes pairs et de gloire sociale, je demandais stupidement à Giovanni qu'il autorise Apan Tu à entrer à mon service. J'avais financé son aventure ; ma demande fut exaucée. Giovanni m'a remis aussi le siège. Cela causa ma perte.

Car Apan Tu n'avait pas réellement rejoint la vraie foi ; il continuait ses infâmes rituels dans ma propre maison, enlevant des enfants dans la rue pour les sacrifier à son dieu abominable. J'en fut témoin une nuit où je ne parvenais pas à trouver le sommeil. Descendant l'escalier, j'entendis du bruit qui provenait du bureau où était installé le siège. En regardant par la porte entrebâillée, j'ai vu Apan Tu, le visage rayonnant d'une joie hideuse, agenouillé devant le trône sur lequel était installée une créature si horrible que je peux à peine me forcer à la décrire. D'une taille monstrueuse, vêtue de guenilles de toutes les couleurs, un masque à la main et son visage... une masse de tentacules qui se tortillaient, qui s'avançaient, qui se fixaient sur le visage terrifié d'un enfant d'à peine dix ans, pour absorber la vie du frêle bambin.

Quand j'eus recouvré mes esprits, je confrontais Apan Tu qui se contenta de rire et m'annonça qu'il n'avait invoqué que la première forme ; plus tard, il en appellerait une autre qui surgirait des profondeurs de la mer. Fou de rage, je saisis ma rapière et la plongeai dans son cœur sombre. Alors qu'il mourait, j'appris de cet esprit malade comment stopper la pire des incarnations de la bête impie. Cela nécessite trois cristaux, un bleu, un jaune et un vert, qu'Apan Tu avait apportés avec lui. Il est mort avant de m'avoir révélé la manière exacte de les utiliser. Mais j'ai récupéré les joyaux dans ses affaires et je les cache maintenant dans le compartiment que j'ai façonné dans le socle du trône maudit.

À ceux qui posséderont le trône après ma mort, prenez garde. Il ne vous apportera que désespoir et damnation. Il ne peut être détruit — j'ai déjà essayé — et s'il tombe entre de mauvaises mains, les cristaux constituent la seule façon d'empêcher l'invocation de la bête qu'Apan Tu comptait faire venir.

Lorenzo Castellano, le 9 mars 1450.

Aide de jeu n°12 — Traduction du Parchemin du Trône
Le Roi de Chiffes et de Loques

Notes

Notes

un supplément pour L'APPEL de CTHULHU

ÉTRANGES ÉPOQUES

Secrets de l'Inquisition espagnole,
Événements bizarres dans une base lunaire de l'ONU,
Pestilence et épidémie dans le Londres élisabéthain.

Époques de terreur

Janvier 1603, Londres est en proie à un hiver particulièrement rude. Une vague de froid longue à se dissiper semble givrer l'air. Selon les nombreuses rumeurs, la peste se répand à nouveau dans la ville — et ce savoir pèse lourdement sur la population.

Beaucoup de maisons ont déjà été barricadées : les gens ont repris l'habitude d'abattre les chiens errants, de porter des parfums très puissants et de s'appliquer de l'arsenic sous les aisselles. La Pest House se remplit et les morts sont de plus en plus nombreux.

De surcroît, vous apprenez que la Reine Élisabeth va mal et qu'elle mourra probablement avant le printemps. Tout le monde se méfie des autres et les étrangers sont les premiers accusés.

Ce n'est pas la bonne époque pour être en ville.

ÉTRANGES ÉPOQUES contient trois aventures situées dans des époques et des lieux insolites : à la Renaissance espagnole sous l'influence de l'austère, logique et redoutable Inquisition, au 21ème siècle dans une base lunaire et sous le règne d'Élisabeth 1ère, parmi quelques dramaturges talentueux. Six personnages sont fournis pour chaque scénario.

CTHULHU
se prononce
keuh-THOU-lou !

L'Appel de Cthulhu et ses suppléments ont été récompensés par des dizaines de prix décernés par l'industrie du jeu. Il a été traduit en finnois, allemand, italien, japonais et espagnol.

L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle basé sur les romans et nouvelles de H.P. Lovecraft, le fondateur de la littérature moderne d'horreur. Dans ce jeu, des gens ordinaires sont confrontés aux effroyables créatures et forces du Mythe de Cthulhu. Les joueurs y incarnent des investigateurs de l'inconnu et de l'indicible, tentant de sauver l'Humanité et le monde d'un avenir sinistre.

119 F - M 246



ISBN : 2-7408-0139-4



Édition française réalisée par :
Jeux Descartes , 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
sous licence de Chaosium Inc.

